NOVEMBRE 1993 NUMÉRO 22

MEGA FORCE

MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM

MEGA force

le magazine des joueurs sur SEGA

164 pages

INCROYABLE!

60F LA COMPIL DE 3 JEUX MEGADRIVE

Le cadeau de Noël aux lecteurs de MEGA FORCE

32 BITS SEGA

LE PROJET SATURN ENFIN DÉVOILÉ !

REPORTAGE :

Psygnosis : objectif CD !

Scavenger 4 , Microcosm ,

Last Action Hero ...

PREVIEWS :

ROBOCOP VS TERMINATOR

FIFA SOCCER...

T4702 - 22 - 30,00 F

TESTS : SONIC SPINBALL

à en perdre la boule !

+ SONIC CD, LANDSTALKER, SPIDERMAN AND THE X-MEN...

N°22 • NOVEMBRE 1993 • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOURG : 195 FL • SUISSE : 9,5 FS • CANADA 6,95$ CAN

ETAT D'URGENCE

Puggsy n'est pas beau, mais pour ce qui est de l'intelligence il est supérieur à tout le monde. Malheureusement, il est cloué sur une planète extraterrestre, puisqu'on lui a fauché son vaisseau spatial.

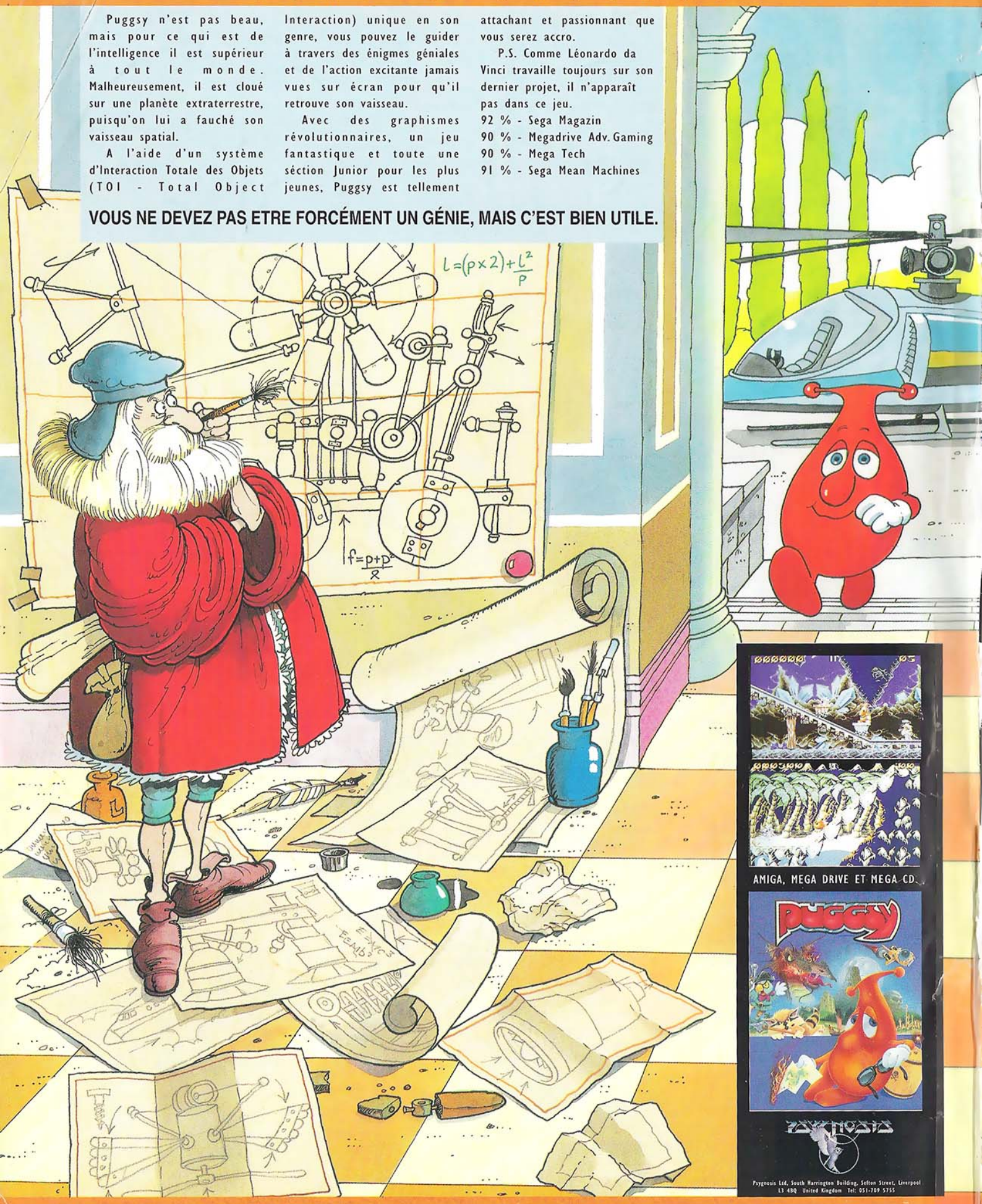
A l'aide d'un système d'Interaction Totale des Objets (TOI - Total Object Interaction) unique en son genre, vous pouvez le guider à travers des énigmes géniales et de l'action excitante jamais vues sur écran pour qu'il retrouve son vaisseau.

Avec des graphismes révolutionnaires, un jeu fantastique et toute une séction Junior pour les plus jeunes, Puggsy est tellement attachant et passionnant que vous serez accro.

P.S. Comme Léonardo da Vinci travaille toujours sur son dernier projet, il n'apparaît pas dans ce jeu.

92 % - Sega Magazin
90 % - Megadrive Adv. Gaming
90 % - Mega Tech
91 % - Sega Mean Machines

VOUS NE DEVEZ PAS ETRE FORCÉMENT UN GÉNIE, MAIS C'EST BIEN UTILE.



LES ETATS-UNIS DE PSYGNOSIS

SOMMAIRE

N° 22 NOVEMBRE 1993 PARAIT TOUS LES MOIS

édito

Allez, allez, ne soyez pas dégoûtés comme ça. Je vous explique, ça ne le fait pas ! Faut pas être triste, c'est gai, la vie. On a la pêche, on a le peps, on a le mordant, et on s'éclate comme des bêtes avec les nouveautés qui viennent de sortir. De Street Fighter II' à Mortal Kombat en passant par Aladdin, la vie est douce, la vie est belle, la vie est sensass. Alors quelles sont les nouvelles du front ? Arkham, entre deux grèves d'avion, est allé faire un petit tour en Angleterre, à Liverpool plus précisément, où se trouvent les locaux de Psygnosis. Du coup, il est revenu effectivement trempé -avec les Anglais, fallait s'en douter-, mais aussi avec plein de bonnes nouvelles et de nouveaux titres que vous ne trouverez nulle part ailleurs : Microcosm, Scavenger IV, Last Action Hero, etc. Plus flippant encore, notre espion au Japon nous a rapporté des petites infos à mourir de bonheur et notamment une fiche technique de la Saturn. Kézako ? Eh bien tenez-vous bien, la Saturn c'est la prochaine console 32 bits de chez Sega. Vous allez voir, ça va arracher des cacahuètes et des caramels mous, ce qui ne veut pas dire grand-chose, mais bon, emporté par son élan, on en arrive parfois à écrire un peu n'importe quoi. Sonic Spinball est également à l'honneur dans ce numéro, ainsi que Landstalker qui s'avère être le meilleur jeu de rôles/aventure sur Megadrive. Jetez aussi un œil page 113 sur notre offre spéciale, car une compil de 3 jeux sur Megadrive —et pas n'importe lesquels— pour 60 F port compris, c'est du jamais vu ! Allez, sur ce, je vous laisse car le devoir m'appelle. Bonne journée à toutes et à tous et surtout, surtout, que la (méga) Force soit avec vous !

SCHMÜRZ

LE FORUM

LE COURRIER DE SCHMÜRZ . . . 4
LES MEGA NEWS . . . 12
SAYONARA : EN DIRECT DU JAPON . . . 16
LES MEGA SCORES . . . 19
REPORTAGE : PSYGNOSIS, OBJECTIF CD ! . . . 10
HIT-PARADE ET DERNIÈRES SORTIES . . . 32
EN DÉTRESSE . . . 36
LES SECRETS DE MEGA FORCE . . . 40
ABONNEMENT . . . 97
CONCOURS CHUCK ROCK II . . . 137
ANCIENS NUMÉROS, PIN'S ET CLASSEURS . . . 145
CONCOURS STREET FIGHTER II' . . . 147
PETITES ANNONCES . . . 158

les previews

ROBOCOP VS TERMINATOR (MD) . . . 48
FIFA SOCCER (MD) . . . 46
CLIFFHANGER (MD) . . . 52
ZOOL (MS) . . . 54
F-117 (MD) . . . 56
THE OTTIFANTS (MD) . . . 58
WINTER OLYMPICS (MD) . . . 60
SPIDERMAN (M-CD) . . . 62
PINK PANTHER (MD) . . . 64
SENSIBLE SOCCER (MD) . . . 66

LES MEGA JEUX

TINY TOON — 2ème PARTIE (MD) . . . 68
MAC DONALD GLOBAL GLADIATORS — 1ère PARTIE (MD) . . . 151

LES NOUVEAUTÉS

LANDSTALKER (MD) . . . 82
GUNSTAR HEROES (MD) . . . 86
RANGER X (MD) . . . 88
SONIC SPINBALL (MD) . . . 90
SPIDERMAN (MD) . . . 94
VIRTUAL PINBALL (MD) . . . 96
ADDAMS FAMILY (MD) . . . 98
CRASH DUMMIES (MS) . . . 100
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES - TOURNAMENT FIGHTERS (MS) . . . 102
WIZ 'N LIZ (MD) . . . 104
MADDEN NFL' 94 (MD) . . . 106
SONIC-CD (M-CD) . . . 108
COSMIC SPACEHEAD (MD) . . . 110
JURASSIC PARK (GG) . . . 112
ECCO THE DOLPHIN (GG) . . . 114
WWF ROYAL RUMBLE (MD) . . . 116
ASTÉRIX 2 (MS) . . . 118
JAMES POND 3 (MD) . . . 120
BLADES OF VENGEANCE (MD) . . . 122
FORMULA ONE (GG) . . . 124
GAUNTLET IV (MD) . . . 126
F-15 STRIKE EAGLE II (MD) . . . 128
CHUCK ROCK II (MS) . . . 130
JUNGLE BOOK (MS) . . . 132
SONIC CHAOS (MS) . . . 133
STAR WARS (GG) . . . 134
INXS (M-CD) . . . 135
WINTER OLYMPICS (GG) . . . 136
JUNGLE BOOK (GG) . . . 138
ASTÉRIX (GG) . . . 140
WINTER OLYMPICS (MS) . . . 141
TERMINATOR 2 (MS) . . . 142
CHUCK ROCK II (GG) . . . 143
JAMES POND II (GG) . . . 132
SNAKE RATTLE 'N ROLL (MD) . . . 146
POWER STRIKE II (MS) . . . 148
JAMES POND 2 (MS) . . . 149
ULTIMATE SOCCER (GG) . . . 150

MEGA force

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • **Adresse Courrier :** 103 boulevard Mac Donald, 2ème étage, 75 019 PARIS • Tél. : (1) 40 05 00 87, Fax : (1) 40 38 31 34 • **Directeur de la Publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Jean-Marc DEMOLY • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmürz • **Direction Artistique :** Dominique DESSEIGNE • **Maquette :** Mireille GUÉRINEAU, Corinne BISMUTH • **Chefs de Rubriques :** Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND • **Couverture :** Michaël CAMBOUR • **Illustration de couverture :** Sonic Spinball © SEGA • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Philippe THOREAU, Tél.: 43 44 77 77 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO • **Impression :** JEAN DIDIER • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. •

Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution •

Ont collaboré à ce numéro : Julien MINIER, MANU, LAURENT, ARKHAM • **Dossiers :** TINY TOON et McDONALD GLOBAL GLADIATORS réalisés par **MANU et DANBOSS**, avec la collaboration de **Paragon Publishing-UK** • **Tirage de ce numéro :** 150 000 exemplaires.

votre courrier

Bonjour à toutes et à tous ! Toujours autant d'actualités que nous ne pouvions passer sous silence, et qui nous obligent encore une fois à réduire un certain nombre de rubriques... Pour vos prochains envois, n'oubliez pas l'adresse exacte : SCHMÜRZ - MEGA FORCE, 103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

● Cher Schmürz,
Étant abonné à Mega Force, je trouve ton magazine Mega Génial !!! Juste 6 questions à te poser :
1) Le Mega-CD 2 qui est sorti en septembre peut-il faire office de Karaoké ? Ou faudra-t-il attendre le "Mega-CD 3" ?
2) Existe-t-il actuellement sur le marché des CD laser permettant d'utiliser le Karaoké ?
3) À l'avenir, sera-t-il possible de visionner des films CD-vidéo sur le Mega-CD 2 ?
4) La manette 6 boutons de la MegaDrive 2 est-elle compatible avec l'utilisation de jeux qui n'en nécessitent que 3 ?
5) Quand sortira l'Activator sur Mega-CD 2 en France ?
6) Pourquoi ne pas faire des pages de jeux dans Mega Force, histoire de tester les connaissances des "Mega-Segamaniaques" ?
Bon, je te laisse, ma console me réclame !

Petit Dragon.

Pas de blabla ni de chichis, je réponds de suite à tes questions :
1) Pour ta gouverne, sache que nous avons déjà parlé d'une option Karaoké sur le Mega-CD, dans le numéro 14 de Mega Force page 12 pour être précis. En effet, le Mega-CD en lui-même ne peut pas servir de Karaoké, il a besoin pour fonctionner comme tel d'une extension qui se place sur le côté gauche du bloc Megadrive/Mega-CD. Pour le moment, cette extension n'est disponible qu'au Japon. Aucune information supplémentaire nous est parvenue quant à une commercialisation officielle du "Sega Karaoké" en France.
2) De même pour les "CD-Karaoké", ils ne sont disponibles qu'au Japon à grande échelle. Mais peut-être en trouveras-tu dans des magasins spécialisés, comme "Junku" près de l'Opéra (M° Pyramide), ou "Tonkam" à la Bastille.
3) Le Mega-CD ne peut lire que 3 types de CD : les CD-Rom pour Mega-CD, les CD-audio et les CD+G, c'est-à-dire des CD-audio contenant des images fixes. À l'heure actuelle, le Mega-CD est incapable de lire des films entiers. Quant à l'avenir, laissons-le où il est, il arrivera bien assez vite...
4) Oui ! En voilà une réponse claire, nette et précise...
5) L'Activator est annoncé pour la fin de l'année aux USA. En France, on reste encore dans l'expectative.
6) Bonne idée, mais on préfère garder des pages pour vous filer un max d'infos sur le monde Sega.
Ciao et à pluche...

● Salut Schmürz,
Je possède une Megadrive depuis plus d'un an et demi, et j'ai 8 jeux. Voici mes questions :
1) Je vais bientôt avoir le Mega-CD 2 et j'aimerais savoir si je dois acheter un répartiteur Péritel pour pouvoir connecter ma Megadrive et le Mega-CD sur mon téléviseur, car celui-ci ne possède qu'une prise Péritel...
2) Mortal Kombat est-il aussi dément qu'on le dit ? Quel sera son prix ?
3) Quel jeu me conseilles-tu entre Mortal Kombat, Rocket Knight et Shinobi 2 ?
4) Peux-tu me donner la liste des jeux Mega-CD 2 qui seront disponibles pour Noël, car j'aurai mon Mega-CD à la fin de l'année ?
Je souhaite une longue vie à Mega Force qui est vraiment le magazine n°1 des jeux Sega. J'espère que tu publieras ma lettre car c'est ma 1ère lettre, et parce que j'attends avec patience tes réponses.

Allez, salut Schmürz !

Fabrice DINEL.

On peut dire que tu es un fidèle Segamaniaque, mon cher Fabrice, mais répondons plutôt à toutes tes questions qui semblent t'inquiéter un peu.
1) Bon, il faut que je te dise que le Mega-CD n'est pas une machine à part entière, dans le sens où il est dépendant de la Megadrive. Le Mega-CD 2 n'est qu'un lecteur de CD. Pour le faire fonctionner, tu n'auras besoin que d'une prise secteur en plus pour l'alimenter en courant. Sinon, tu le connectes sur le côté droit de la Megadrive, tu branches l'alimentation fournie avec le lecteur et tu n'as plus qu'à allumer ta Megadrive et à insérer un CD, c'est tout ! En effet, la vidéo et le son transitent toujours par la Megadrive. Le seul petit plus apporté par le Mega-CD est constitué de sorties type "RCA" sur la façade arrière permettant de brancher ton Mega-CD en direct sur une chaîne Hi-Fi.
2) Mortal Kombat est un très bon jeu de baston, mais je préfère Street Fighter II' ou encore TMNT Tourmament Fighter qui ne devrait pas tarder à voir le jour.
3) Par ordre de préférence, je te conseillerai Rocket Knight, Shinobi II et enfin Mortal Kombat.
4) Pour cela, tu devrais regarder dans le supplément Mega-CD du numéro 20 de Mega Force, où tout ce que tu veux savoir t'est expliqué en détails.
Merci pour tes encouragements, et n'hésite pas à m'écrire de nouveau !

● Salut Schmürz,
Je vais te poser deux questions tout de suite car on sait bien que Mega Force est super, génial, etc. !
1) Est-ce que ça vaut le coup d'acheter une Megadrive et un Mega-CD quand on possède une Master System 2 avec 14 jeux ?
2) Y-aura-t-il un lot comprenant la Megadrive 2, Street Fighter 2' et les manettes six boutons ?
Merci pour tes réponses.

Un segamaniaque anonyme.

Au moins, voilà quelqu'un de direct, et c'est fort appréciable de nos jours.
1) Un peu, que ça vaut le coup, et à 200% même ! Il faut quand même se rendre compte de la situation présente. Tu me demandes si ça vaut le coup de passer d'une machine 8 bits, vieille d'une petite dizaine d'années maintenant, à une machine 16 bits couplée à un Mega-CD, la pointe dans le domaine de la technologie laser. Eh oh, faudrait pas pousser non plus ! Bien sûr que cela vaut le coup !
2) Eh oui, de nouveaux "packs" très alléchants vont pointer le bout de leur nez très prochainement. Jette un œil sur les News de ce numéro pour plus d'informations.
À bientôt.

● Salut à toi, Schmürz,
J'ai plein de questions à te poser :
1) Je ne comprend pas pourquoi le laser, que tu nous as offert dans le numéro 20, n'a pas la même taille que le CD "Road Avenger". J'ai comparé et ils ne sont pas du tout de la même taille... Explications ?
2) À quand "Fatal Fury 2", "FlashBack 2" et "Streets of Rage 3" ?
3) Pourrons-nous avoir un jeu de guerre dans le genre de "North & South" d'Infogrames sur micro, ou même carrément ce jeu lui-même ?
4) Je voudrais savoir pourquoi les personnages de "Street Fighter 2", ou d'autres jeux, ne sont pas de la même taille si l'on joue avec une version japonaise ou française ? Est-ce à cause des rectangles qui sont sur la Megadrive et qui resserrent les graphismes ?
5) Ne pensez-vous pas que les gens vont regretter d'avoir acheté le Mega-CD 2, étant donné que l'on sait que dans moins de trois ans, il y aura une console 32 bits ?
6) Est-il vrai que Final Fight sur Mega-CD n'a pas de bruitages pour les cris et les coups ?
7) Qu'est-ce qu'un zoom et une résolution sur le Mega-CD ?
Je t'en supplie Schmürz, publie ma lettre, c'est la 3ème que je t'envoie. Je n'arrive plus à dormir du tout. Sinon, je t'adore, je suis l'un de tes plus grands admirateurs, fidèle à ton magazine, que j'adore également !

Guillaume BOFFA.

Que de questions et de compliments, pour moi et Mega Force, c'est un vrai raz de marée, que dis-je, un déluge...
1) Le Mega-CD est capable de lire à la fois les CD dits "normaux" comme Road Avenger et les mini-CD comme tu en a découvert un dans notre numéro "Spécial CD". Différentes tailles de CD existent depuis quelques temps déjà, c'est un peu comme le 45 tours autrefois, par rapport au 33, qui tournaient tous deux sur un même "pick-up".
2) Pour l'instant, rien de concret n'est avancé quant à une quelconque sortie de ces titres.
3) North And South n'est pour l'instant pas prévu sur Megadrive. À mon tour de te poser une question : as-tu essayé de jouer à General Chaos ?...
4) À propos de cette question, supposons que par "rectangles sur la Megadrive", tu veuilles parler des bandes noires sur les côtés de l'écran, lorsque tu joues avec ta Megadrive. Eh bien, ces bandes noires ne viennent pas du jeu, mais de ta console. En effet, les consoles françaises (officielles) fonctionnent en 50Hz avec des bordures noires alors que les consoles japonaises (importées) fonctionnent en 60Hz en plein écran ; les jeux sont d'ailleurs plus rapides sur 60Hz du fait de cette différence de fréquence.
5) Regarde bien ce que tu as écrit : "dans trois ans". Ce n'est pas du tout maintenant. Il faut savoir qu'aujourd'hui, la technologie des consoles évolue très rapidement, et c'est peu de le dire. Et l'on ne peut pas attendre "quelque chose de mieux", sinon on n'acheterait jamais rien. C'est un peu comme si nous en étions au début de l'automobile, et que tu me dise que tu préfères attendre des voitures plus performantes qui montent à 200Km/h, avec l'air climatisé, un autoradio de tueur, etc. En l'occurrence, ta question sous-entendrait que tu te priveras de formidables améliorations pendant 3 ans... À toi de choisir !
6) C'est totalement faux, c'est une version très complète, et même l'une des meilleures qui soient sur console, toutes marques confondues.
7) Un zoom est un effet graphique qui permet soit de grossir, soit de diminuer une image ou une portion d'image, mais tout en conservant au maximum la qualité de l'image. La résolution, c'est le nombre de points qui composent l'écran ("fruits" de l'intersection d'un certain nombre de lignes et de colonnes). Plus ce nombre est important, plus la qualité de l'image est bonne et plus les détails peuvent être fouillés. Voilà, c'est tout.
Merci pour tout et pense à dormir un peu, quand même !

Au mois prochain,

SCHMÜRZ.

© Disney

Disney's Aladdin

SEGA LANCE LE JEU
VOUS SEREZ TRES PEU A LIRE CETTE ANNONCE
ÇA TOMBE BIEN IL N'Y EN AURA PAS
POUR TOUT LE MONDE.

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI

3615 SEGA

On dit que la vengeance est un plat qui se mange froid. Et il n'y a rien de plus réconfortant que de revenir d'outre-tombe pour hanter ceux qui sont responsables de votre regrettable et prématuré décès: la diabolique famille Sardini.

Vous êtes l'inimitable Polterguy qui peut déclencher jusqu'a 400 phénomènes surnaturels effrayants afin de faire fuir les quatre Sardini de chacun de leurs quatre magnifiques manoirs, les yeux agrandis par la frayeur et les cheveux blanchis par la terreur.

Mais pour atteindre votre but, n'oubliez pas de vous équiper d'une réserve suffisante d'ectoplasme, ou vous êtes mort... enfin encore plus mort!

Et attention, car ça ne sera pas toujours aussi simple: les maléfiques Ectobeasts s'acharneront à vous rendre la vie difficile dans l'au-delà.

Si vous "possédez" un esprit implacablement astucieux, un courage acquis naturellement (ou surnaturellement) grâce à votre passage dans l'au-delà, ainsi qu'un sens de l'humour révoltant... voici le jeu qu'il vous faut.

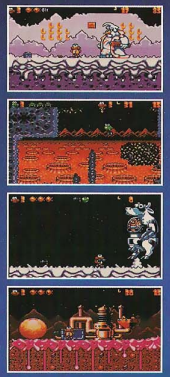
Sinon, vous n'avez pas l'ombre d'une chance.

ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts S.A., 12 rue du Chateau d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or.

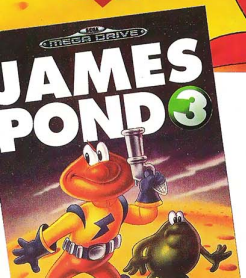
Ce jeu sera disponible chez votre vendeur habituel. Toutefois, si vous rencontrez des difficultés à vous le procurer, contactez directement Electronic Arts au: 72-17-07-83.

Sega et Mega Drive sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Haunting starring Polterguy, General Chaos et Electronic Arts sont des marques de Electronic Arts.



AVEC PLUS DE 100 NIVEAUX DELIRANTS, IL NE S'AGIRA PAS D'ETRE DANS LA LUNE AVEC JAMES POND™ 3

16 MEG



James Pond est de retour dans cette superbe suite à Robocod.

Opération Starfi5h est son aventure la plus passionnante à ce jour, avec plus de 100 niveaux lunaires, si vous êtes assez bon pour tous les trouver!

Lorsque l'on se rend compte qu'il s'agit en réalité d'une lune en fromage, l'ignoble Dr. Maybe ne perd pas de temps à s'en emparer.

Son plan ingénieux : exploiter les délicieux produits laitiers et saper l'économie de la planète Terre. Alors

l'intrépide Pond part à destination de la lune en compagnie de l'agent stagiaire Finnius Frog, armé jusqu'à l'arête dorsale d'une quantité industrielle de gadgets vraiment cool. Il lui faut combattre une armée d'extra-terrestres mal lunés et les hordes de laquais de Maybe avant de pouvoir sauver le paysage lunaire et régler son compte au redoutable docteur.

James Pond 3 : Opération Starfi5h – c'est la crème de la crème.

©1993 Millenium Interactive / Vectordean. James Pond est une marque de Millenium Interactive. Electronic Arts est une marque de Electronic Arts. Sega et Mega Drive sont des marques de Sega Enterprises Ltd.

ELECTRONIC ARTS™

SEGA MEGA DRIVE

Ce jeu sera disponible chez votre vendeur habituel. Toutefois, si vous rencontrez des difficultés à vous le procurer, contactez directement Electronic Arts au: 71-17-07-83

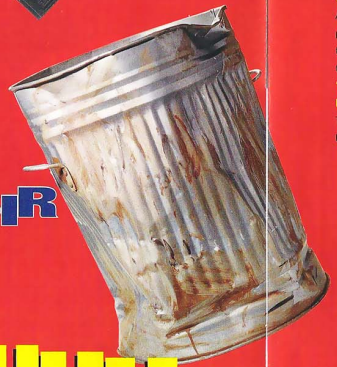
Electronic Arts S.A., 12 rue du Chateau d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or.

SEGA MEGA DRIVE

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

16 MEG

BALANCE TON VIEUX JEU DE FOOT À LA POUBELLE



ET DECOUVRE LE VRAI PLAISIR DE MARQUER UN

BUUUUUUUUUUUUUT!

Tu te lances vers l'aile, un adversaire te talonne. Tu le laisses sur place.

"Nous avons vu LA simu de foot de l'année" — Player One.

Un défenseur fait une glissade pour couper ton avancée. Tu frappes la balle et franchis l'obstacle. Enfonré! La foule se déchaîne lorsque tu avances droit vers les cages.

"Tactiquement, rien ne manque non plus" — Player One.

Ton coeur menace de lâcher. Le score est de un-un et il ne reste plus que quelques secondes de jeu. Tu lèves la tête, le terrain est dégagé, tu tires.

Photo d'écran française

"En plus, on peut y jouer à quatre. Dément, non?" — Consoles +.

Ah! Aie!! La balle fait ricochet sur la barre latérale. Tu cours pour la récupérer. Demi-tour. Elle tombe. Sur une reprise tu tires dans l'angle supérieur droit. Elle effleure le gardien à toute vitesse et va frapper le filet. Coup de sifflet final.

"Cette simulation s'annonce comme la plus fidèle qui soit" — Player One.

Tu cours, sautes et salues les supporters. Ils t'acclament. Un commentateur se précipite, son micro à la main.

"L'ambiance des stades est particulièrement soignée, on se croirait à Wembley!" — Player One.

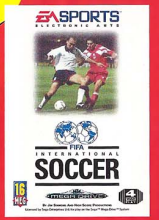
Il demande: "Que pouvez-vous dire de ce match?"

"On y a joué comme des fous" — Consoles +.

Tu réponds:" Genial. 16 Mo, 48 équipes nationales, 900 joueurs, 13 options techniques, adaptateur 4 Way Play, et c'est le seul qui ai reçu le soutien de la FIFA."

"Le jeu le plus séduisant est sans doute FIFA International Soccer, une simulation de foot très réussie, qui peut se jouer à quatre en utiiisant l'adaptateur quatre joueurs d'EA!" — Joypad.

Il repond: "Un spectacle exceptionnel, un jeu exceptionnel, vraiment exceptionnel."



EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS
IF IT'S IN THE GAME. IT'S IN THE GAME.

4 WAY PLAY

EA DIRECT

Ce jeu sera disponible chez votre habituel.

Toutefois, si vous rencontrez des difficultés à vous le procurer, contactez directement Electronic Arts au 72.17.07.83.

EA SPORTS, LE LOGO EA SPORTS, 4 WAY PLAY, ET "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" SONT DES MARQUES DE ELECTRONIC ARTS.

les mega news

UNE SALLE D'ARCADE À PARIS ?

Il semblerait que Sega soit sur le point de réaliser l'un des projets les plus ambitieux qui soit, en installant une salle d'arcade entièrement dédiée à la marque sur les Champs-Elysées. Sur 850 mètres carrés de surface, toutes les dernières machines d'arcade les plus performantes du marché seront disponibles : l'AS-1 (notre photo), Virtua Racing, Virtua Fighter, R-360, etc. L'ouverture devrait avoir lieu aux environs du Printemps ou peut-être avant. Attention toutefois, rien n'est encore bien certain. Sincèrement, je croise les doigts pour que le projet se réalise, cela serait formidable !

DRAGON'S REVENGE
TENGEN / MEGADRIVE

Qui ne connaît pas Dragon's Fury ? Personne, eh bien voilà une nouvelle qui devrait faire plaisir à tous les fracassés de cette simulation de flipper, car Dragon's Revenge est annoncé chez Tengen. Disponible le 17 janvier prochain, Dragon's Revenge gardera bien sûr toute la jouabilité du premier flipper, mais on y verra apparaître en plus quelques scènes inédites et quelques nouveautés, comme par exemple des scènes en trois dimensions, auxquelles Dragon's Fury ne nous avait pas habitués. Avec huit niveaux bonus, et trois flippers principaux, l'avenir apparaît d'ores et déjà très rose pour cette réalisation.

CANAL SEGA

Si vous avez regardé la télévision récemment, vous avez certainement remarqué la campagne publicitaire gigantesque que Sega nous a concoctée. Le samedi 16 octobre à 0h20, nous avons tous pu admirer le spot de deux minutes trente entièrement consacré au lancement du Mega-CD. Devant la débauche d'images, vous ne vous êtes peut-être pas demandé ce qu'il signifiait vraiment. Voici la réponse. En fait, le concept de cette campagne européenne —car européenne elle est— est basé sur la création d'une nouvelle chaîne de télévision dont les programmes sont constitués par des images de jeux vidéo. Celles-ci alternent avec les séquences habituelles d'une chaîne : publicité, clips, météo, interviews et le grand film du soir. Au final, le choix du téléspectateur est clair : les autres émissions sont tellement nazes qu'il vaut mieux choisir ses jeux et créer sa propre chaîne, que de subir les programmes lamentables des autres...

En bref...

HMV, l'un des plus grands magasins de disques de Londres, va ouvrir un département "jeux vidéo". Avec plus de 10.000 titres en stock permanent, HMV présentera toutes les nouveautés sur des écrans géants. De plus, le décor sera aménagé de façon futuriste, avec des halogènes, des lasers, des spots et tout et tout... Dans un premier temps à Oxford Street, mais très bientôt, tous les HMV seront infectés par les jeux vidéo !

LE "4 WAY PLAY"

Voici l'équipement indispensable du parfait "Megadriviste" ! Il s'agit du quadrupler d'ELECTRONIC ARTS, qui se connecte simplement sur les prises manettes de votre Megadrive et permet de brancher 4 pads à trois ou six boutons. Grâce à ce bijou de technologie, vous pourrez jouer, jusqu'à 4 joueurs simultanément, avec les jeux qui auront évidemment "prévu le coup". General Chaos, Mutant League Hockey, Bill Walsh College Football, NHL Hockey 94, Madden NFL 94 ainsi que Soccer 94 peuvent être exploités avec ce quadrupler ! N'hésitez pas, plus on est de fous, plus on rigole...

Quand il s'agit de vitesse, Wiz 'n' Liz se chargent de tout ce qui passe à leur portée et en laissent plus d'un sur le carreau.

Ce sont les plus grands magiciens de la planète Pum, leurs sorts sont vraiment surprenants, leur immense collection de Wabbits domestiques est légendaire.

Mais voilà que tout va de travers. L'espace d'un instant ils se sont trompés de sort et ont lâché leurs Wabbits bien-aimés dans la nature ; une course contre la montre s'engage pour les capturer.

Avec des Wabbits qui explosent, un chaudron fou, des centaines de sorts et le jeu le plus rapide jamais vu, les Wabbit Wescue complètement dingues de Wiz 'n' Liz vont précipiter votre jeu vidéo dans une vitesse vertigineuse.

Attrapez-les maintenant sur Amiga et Megadrive — si vous le pouvez.

Ce jeu à deux est ce qu'aurait dû être l'option saccadée, confuse à deux joueurs sur Sonic 2.

MEGA

Hyper-rapide et hyper-drôle.

MEGA DRIVE ADVANCED GAMING

C'est une des choses les plus rapides depuis la prépuberté.

DOMINIK DIAMOND, SMASH HITS

ATTRAPEZ-LES SI VOUS LE POUVEZ.

SYDNEY 2000

DISPONSIBLE SUR AMIGA ET MEGA DRIVE

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

DOMARK / MEGADRIVE

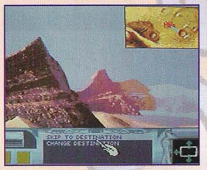
Marko, c'est la nouvelle "marskotte" de Domark. Expert en matière de football, il s'en va à l'aventure avec son ballon. Tout en traversant des régions infestées de fantômes, de cafards et d'autres animaux tout aussi répugnants, Marko devra toujours être capable de matraquer les ennemis en leur balançant la balle où et quand il le faut. Graphiquement, Marko s'annonce plutôt sympathique. De gros efforts à ce niveau ont été réalisés par Domark, car Marko's Magic Football est la première cartouche de 16 mégas de cette société, ce qui est une première bonne surprise. Disponible vers le mois de mars prochain, ce jeu de plates-formes devrait selon toute vraisemblance cartonner !

UN NOUVEAU MAGASIN

Espace III vient d'ouvrir les portes d'un nouveau magasin à Paris. L'adresse : 2 rue Théophile Roussel dans le 12ème arrondissement. Vous pourrez y découvrir toutes les nouveautés sur Megadrive et Game Gear. Ouvert depuis le 23 octobre, Espace III part à la conquête de Paris. Aidez-les !

DUNE

VIRGIN / MEGA-CD



Celui qui contrôle l'Épice contrôle l'univers.... Mais qu'est-ce exactement que cette substance ? L'Épice, c'est tout et rien à la fois, mais elle est indispensable pour le peuple d'Arrakis. Déjà en Préview dans le précédent numéro de Mega Force, Dune a malheureusement été retardé. Initialement prévu pour une sortie au mois de novembre, c'est finalement en décembre ou en janvier prochain que ce magnifique jeu d'aventure verra le jour sur Mega-CD.

DES FIGURINES "STREET FIGHTER II"

La société Hasbro commercialise des figurines Street Fighter II. Blanka, Ken, Ryu, Chun-li, Guile, seront désormais avec vous, plus vrais que nature. Déjà distributeur de la gamme des Gi-Joe, Hasbro sort une série de six personnages articulés possédant soit une articulation à ressort, soit une arme à tir réel. D'une taille correcte, les figurines Street Fighter seront proposées au prix de 45 francs pièce et se trouveront un peu partout en France.

HORREUR !

Vous avez dû certainement vous poser des questions sur la notation de l'un de nos derniers tests (Mega Force n°21 page 119), à savoir "NHLPA Hockey'94". En effet, un horrible bug s'est glissé dans la gestion de nos fichiers, et il fallait lire comme note globale 90% et non 60% ! Cela fait une sacrée différence, mais ceux qui ont lu attentivement le texte de ce test ont dû comprendre qu'il y avait "problème"... En tous cas, il s'agit là d'un excellent jeu, qui ne méritait en aucun cas une telle descente aux enfers, et nous vous faisons toutes nos excuses !

DEUX NOUVEAUX PACKS POUR NOEL

Eh oui, c'est bientôt Noël et les packs vont débarquer en force sur les étalages de tous les magasins. Sur Megadrive, ni vu ni connu je t'embrouille, voilà le pack Aladdin qui pointe le bout de son nez. Pour 995 francs, Sega vous offre 2 manettes et la méga giga cartouche d'Aladdin, un jeu de plates-formes extra, vraiment super, qui rivalise avec les dessins animés. Attention, ce n'est pas fini, Sega lance également un second pack : le pack Street Fighter II'. Cette fois-ci, c'est au prix de 1.190 francs que vous pourrez vous emparer du pack SF II', contenant deux manettes — dont une à 6 boutons—, la cartouche de 24 Mbits Street Fighter II', et un poster de Street Fighter II' en prime, ce qui paraît également tout à fait alléchant.

LE PROCHAIN MEGA FORCE !

NE MANQUEZ SURTOUT PAS NOTRE PROCHAIN NUMÉRO DE MEGAFORCE DISPONIBLE LE 10 DÉCEMBRE EN KIOSQUE.

NOUVEAU
36 70 13 31
Le service des consoles. échanger, acheter, vendre des consoles et des jeux. Les prix les plus fous !

GEANT !
36 68 01 00
AVEC BUGS BUNNY
LE MEILLEUR JEU DU MONDE !!!
Joue comme sur ta console et gagne des pin's, des T-shirts et des consoles 16 bits

SUPER
36 68 2001
JOUE AVEC BATMAN
Cumule tes points et choisis toi-même ton cadeau
3615 BATMAN

NOUVEAU
36 65 11 01
Pars à l'aventure avec INDIANA JONES
Des milliers de cadeaux !

SATURN !

LA 32 BITS SEGA QUE TOUT LE MONDE ATTEND

La guerre entre les consoles "nouvelle génération" est en marche... Alors que la 3DO de Panasonic vient d'être mise en vente aux States, Nintendo ainsi que Nec annoncent leurs 64 et 32 bits respectives. Sega, quant à lui, laissait courir depuis quelques temps des rumeurs soutenues à propos d'une éventuelle 32 bits. À compter d'aujourd'hui, ces rumeurs se dissipent devant le fait accompli : en automne de l'année prochaine, la Saturn sera à votre portée et surtout à la portée des nippons (voilà qui est cool, décidément Sega assure). C'est avec Hitachi Multimédia que le géant Sega s'est associé pour la création de la Saturn.

QUE SAVONS-NOUS ?

Conformément à ce que l'on pouvait attendre, et d'après la mode qui règne en ce moment "all over the world" chez tous les constructeurs, la Saturn sera architecturée autour d'un processeur 32 bits RISC (le processeur central de la machine, quoi) qui, d'après Sega, serait le même que celui du Power PC. Par contre, contrairement à ce que l'on attendait, le support comprendra encore un port cartouche en plus du CD-ROM.

DES PERFORMANCES SURPRENANTES

Côté graphismes, la Saturn disposera d'une palette de plus de 16 millions de couleurs (16.777.216, pour être exact) et pourra afficher un maximum de 24 millions de pixels, sachant qu'une photo de la même taille compte entre 10 et 20 millions de pixels. Les sprites, eux, seront gérés par un processeur spécial qui permettra à la machine de travailler en mode polygone (autorisant le texture-mapping et autres fonctions sophistiquées). Pour ce qui est des plans de gestion d'écran, la Saturn pourra superposer 5 plans normaux, auxquels vont se rajouter 4 plans pour les scrolling X/Y, 4 pour les scrollings diagonaux, 2 pour les rotations, 2 pour les zooms, 2 pour la gestion des fenêtres (menus, icônes et autres) et 2 à 4 pour le scrolling cellulaire (scrolling de blocs de pixels). Enfin, sachez que la 32 bits Sega sera compatible avec le système "Wide Vision" (un équivalent du 16/9ème).

Concernant le son, la Saturn ne possèdera pas moins de 32 canaux en technologie PCM. En comparaison, le Mega CD n'en a que 8 ! La mémoire de la console sera, quant à elle, de 24 Mégabits (3Mo) tandis que 32 Mégabits (4 Mo) supplémentaires seront alloués à la gestion du CD-Rom, probablement pour alimenter le buffer et autoriser de très importants transferts de données.

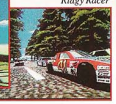
Parlons un peu du CD-Rom, car c'est qui risque de nous intéresser le plus. Eh bien apprenez que le CD-Rom de la Saturn marchera en quadruple vitesse, tout en sachant que la vitesse standard d'un CD-Rom est d'environ 150ms, bien que la majorité des supports CD (celle de la 3DO, par exemple) marche en double vitesse aujourd'hui. Une performance sympathique, donc. En fait, le CD-Rom de la Saturn pourra transférer une moyenne de 150 Kilo-octets de données à la seconde.

"WAIT AND SEE"...

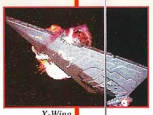
Enfin, je terminerai ce bref exposé technique par deux choses : d'abord par le fait que la machine reconnaîtra 3 langages informatiques, le C, l'Assembleur et le C++, ce qui sera sûrement profitable aux éventuelles sociétés de développement qui programmeront des jeux sur Saturn. Ensuite, il me faut vous parler du prix qui ne devrait pas excéder au départ les 50.000 yens (un peu plus de 2500 francs), ce qui ne sera pas cher si l'on prend le temps d'évaluer les capacités de la Saturn. Reste à savoir qui va développer sur cette machine, et quelle sera sa place dans le futur ordre mondial des consoles. Nous verrons...

QUELQUES-UNS DES JEUX D'ARCADE SUSCEPTIBLES D'ETRE CONVERTIS SUR SATURN...

Virtua Fighter



Ridgy Racer



X-Wing

SAYONARA

LE "SUPERGAMES SHOW 93" ! du 24 au 28 NOVEMBRE 1993

Parc des Expositions de Paris,
Porte de Versailles – Hall 7-2
de 9h30 à 19h, le samedi jusqu'à 20h
VENEZ NOMBREUX !

Cette année, le Supergames Show dépassera tout ce que vous pouvez imaginer. Après deux ans de rodage, ce Salon devient enfin adulte. Jugez-en :

- Espace Simulation : vous pourrez faire décoller et atterrir tous les avions du monde, avec les conseils de véritables aiguilleurs du ciel, sur des machines comme vous ne pouvez pas vous en payer, et ce, sous l'égide de Simul Center, On-Line, Thalion, Alpha Kilo Simulation, Neocom, Tellurian, Monomax Aviation, Microsoft, Digital Integration, Sublogic, Code Rousseau, Eurospace Center, Microprose et 3D Simulation. Excusez du peu !...
- Création graphique : vous connaissez quelqu'un qui dessine mieux que monsieur Cryo ? Non ? Nous non plus. Mais cette fois-ci, ils vont s'arrêter de dessiner des fonds étoilés à tomber par terre pour vous expliquer comment on fait !
- Espace virtuel : non, rassurez-vous, l'espace est bien physique, mais il présente toutes les nouveautés de la réalité virtuelle que vous pourrez toucher (si l'on peut dire) et essayer. Tiens, vous pourrez tester un tennis, un basket, un golf, le tout parsemé de cadeaux à gagner pour les meilleurs.
- Création musicale, espace éducatif, Multimédia : vous savez ce dont il s'agit ? Pas la peine de vous faire un dessin ?
- Les Éditeurs : Il y en a beaucoup, on vous les cite dans l'ordre alphabétique. 21st Century, Acclaim, Accolade, Activision, ASCII, Atlus, Autodesk, Bandaï, Bluebell, Bullet Proof Software, Capcom, Cocktel Vision et c'est tout. Ah non, j'ai oublié une page : Cryo, Culture Brain, Cyber Hire, Data East, Delphine Software, Disney Software, Domark, Dunod, Electro Brain, Electronic Arts, Elite, Euro CD, Gremlin Graphics, Hachette, Hatier, Hudson Soft, Infogrames, Innelec, Irem Corp., JVC, Jeux dits, Kalisto, Konamï, Lankhor, Loriciel, et voilà. Ça suffira, on n'a plus de place. Hein ? Vous voulez connaître les autres aussi ? On voit bien que c'est pas vous qui vous tapez la crampe de l'écrivain ! Bon, allons-y : Lucas Arts, Mantelo, Microids, Microsoft, Millenium, Mindscape, Mirage, Multimedia Manager, Namco, Nathan, Psygnosis, Rythm'n'soft, Silmarils, Sony, Stemtech, Sunsoft, Titus, Toho, Ubi Soft, on y est presque, Unica et US Gold. Pardon ? Y'a pas Virgin Games ? Attendez... Ah si, je l'avais oublié, il est de l'autre côté de la feuille. Donc : Virgin Games. On a oublié quelqu'un ? Pardon ? Mitterrand ? Ah, désolé, ça fait au moins 6 ans qu'il n'a pas programmé un jeu. C'est pour ça qu'on ne l'a pas invité.
- Les constructeurs : eh oui, les fabricants de machines seront là aussi. 3DO, Apple, Commodore, Compaq, Creative Labs, IBM, Intel, Logitech, Mediavision, Nintendo, Orchid, Philips, Pro Swing, Roland, Trojan Products, Tron Link, Tyco, Victor Maxx et Yamaha. Renault et Peugeot n'ont pas pu venir, désolé !
- Y'a aussi les journaux, les distributeurs, les revendeurs, mais on n'a pas la place. On ne peut pas faire tenir 15.000 m2 dans une demi-page.
- Et puis, il y a Mega Force, aussi, toute l'équipe sera là. Et on vous attend de pied ferme. Échange d'idées, prise de contact, dialogue et bonnes blagues seront au rendez-vous sur notre stand. Les nouveaux jeux SEGA seront mis à votre disposition pour que vous puissiez y jouer... Venez nous voir !

VOUS VOULEZ VOIR, TOUCHER ET ESSAYER TOUTES CES NOUVEAUTÉS FABULEUSES QUE L'ON VOUS PRÉSENTE À LONGUEUR DE PAGES ?

VENEZ AU SUPERGAMES SHOW 93 !

Gagne avant les autres

tous ces superbes lots,
jusqu'au 31 décembre 1993 !

Mega CD II

Mega drive

Alors dépêche-toi !

Une console Mega CD II - Sega Mega Drive
Sega Master system 2 - Sega Menacer avec 6 jeux

Affronte le SNORK,
fait le combat et gagne sur le
36 68 21 88

Jeu de rôle

ALIEN est de retour.
Il veut ta peau !
Alors défie le sur le
36 68 80 33

Si tu es à la hauteur, tu peux gagner des consoles 16 bits, des jeux, des centaines de CD et des Tee- Shirts !

Tu veux faire de nouvelles rencontres ?

ALORS LANCE TOI, APPELLE LE
36 70 21 12

INTERDIT AUX NANAS
36 70 21 01 ET 36 70 21 07

DES JEUX VIDÉO GRATUITS ???

C'est possible ! **Sur le** 36 15 **Canal 21**,
tout s'échange : jeux vidéo, consoles etc...
ALORS SAUTE SUR TON MINITEL !

Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 0,76F à la connexion puis de 2,19F par minute.
Pour les services 36 68 la taxation ne sera que de 2,19F par minute.

CODE MEDIA 101

TECMO SUPER BALL
TECMO / MEGADRIVE

Le prochain jeu de football américain sera Tecmo Super Ball. Retraçant la saison 93, ce jeu en gardera le nom réel des joueurs et des équipes. Vous pourrez bien entendu jouer à deux, l'un contre l'autre, et accéder à de multiples formations de jeu. Enfin, tout au long d'un match, des démos et images diverses vous aideront à plonger corps et âme dans l'ambiance d'un vrai Super Ball. La sortie du jeu est prévue pour la fin de ce mois au Japon.

VIRTUA RACING
SEGA / MEGADRIVE

On vous en déjà parlé, mais comme on aime bien ce jeu, on vous en recause et on repasse des photos. Respectant scrupuleusement la version arcade, il vous sera possible d'exercer vos talents de pilote sur trois circuits différents. Les différentes vues seront également de la fête, et c'est de derrière comme de haut que vous pourrez admirer vos prouesses. 16 Mb et un DSP seront au service de Virtua Racing sur Megadrive, un jeu qui est prévu pour le début de l'année prochaine.

BATTLE FANTASY
MICRONET / MEGA-CD 2

Choisissez un personnage parmi les 10 prévus et visez le titre de meilleur combattant de votre planète. Vous l'avez peut-être deviné, Battle Fantasy sera un jeu de baston pur et dur. Les personnages semblent provenir tout droit d'un conte de fées, et ce sont des elfs, des nains, des orques et autres créatures sortis des jeux de rôles, que vous pourrez friter. Ce jeu sera sur CD-Rom et pour l'instant aucune date de sortie n'est prévue. Attendons...

à partir du 15 novembre

APPELLE le 36 706 707

et découvre des
CODES ACTION REPLAY POUR
Street Fighter II'

CONÇU PAR MEGAFORCE, DISPO 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, TARIF: 8.76 F l'appel + 2.19 F/mn

MegaScores

CES GARS SONT PLUS FORTS QUE TOI !

★ GAME GEAR ★

DONALD DUCK **249.500**
Ludovic BOUHET
Ligugé (86)
Au moins, on sait que c'est un score honnête car dans sa lettre, il m'explique qu'il n'a pas pu faire autant que Sébastien LOCHET (369.250), mais qu'il tente sa chance... Tu as bien fait, tout le monde a sa chance avec Schmürz !

Ludovic a 14 ans, et il nous envoie une très gentille lettre, où nous apprenons sa passion – en dehors de sa "Segamanie" – pour le sport, notamment le vélo et le basket. Il possède par ailleurs 4 jeux sur sa Game Gear adorée, dont Terminator, sonic 2 et Columns.

★ MASTER SYSTEM ★

SUPER MONACO GP **87PTS**
Fabrice ORTEGA
Et voilà encore un p'tit gars qui a oublié de préciser son adresse dans sa lettre, dommage pour lui.

Fabrice a 14 ans, adore tout ce qui est Sega en général (et, évidemment, Sonic en particulier), ainsi que la Formule 1 et le foot. C'est par ailleurs un fan des salles d'arcade – tu dois vraiment bien t'éclater à Virtua Racing, non ? Et un grand merci pour tes vœux de longue vie à Mega Force, que Fabrice lit régulièrement...

SONIC 2 **1.745.800**
Olivier ISSON
Roussillon (84)
C'est exactement ça, mon cher Olivier. Il faut nous revenir en forme des vacances et travailler corect à l'école pour être tranquille le week-end et s'éclater sur ses consoles favorites !

En effet, Olivier a réalisé ce score au retour des vacances, et c'est vraiment super ! Il a 12 ans, il aime le volley-ball, la pêche, le V.T.T., Mega Force et... sa console, évidemment ! Le bonjour à tout le Vaucluse, mon cher Olivier, car c'est une superbe région !

★ MEGADRIVE ★

STREETS OF RAGE 2 **446.240**
Julien ARFEUX
Chelles (77)
Pour faire un très mauvais jeu de mots, Julien s'appelle Arfeux, mais je pense que ce doit être un sacré "affreux" pour avoir déchiré ce jeu de cette façon, non ?!

Oui, c'est un très mauvais jeu de mots, mais le score, lui, est plutôt très bon ! Julien a 11 ans, et il ne s'étend pas trop dans sa lettre... On apprend toutefois "qu'il fait du foot, etc.,...", mais à vous de deviner ce que sous-entend le "etc." !

COOL SPOT **241.600**
Sébastien LAFOND
Comines (59)
Comme tu le dis, voilà un score vraiment cool !

Sébastien a 17 ans, il est cool, il est en seconde, et garde bien sa Megadrive au chaud avec ses 5 jeux (mais il en a quand même fini 23 au total !), ce qui est super cool... Et ce qui est extra cool, c'est qu'il va bientôt avoir un Mega-CD ! Quant à Mega Force (c'est lui que le dit !), c'est vraiment, vraiment cool ! Allez, nous prendrons comme conclusion la même que Sébastien : keep cool !

CONNAIS-TU VRAIMENT MORTAL KOMBAT?

- LE COMBATTANT SECRET
- LES CODES ACTION/REPLAY
- LES COUPS SPECIAUX
- LES FATALITY
- LES ASTUCES DIVERSES

TELEPHONE AU 36 70 67 07

NOUVELLE VERSION

CONÇU PAR MEGAFORCE

DISPO 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, TARIF: 8.76 F l'appel + 2.19 F/mn

PSYGNOSIS

objectif MEGA-CD

Reportage réalisé par ARKHAM
" le roi de la photo miniature"

« O rage ! O désespoir ! » m'écriai-je en sortant du bureau de Monseigneur J'M Destroy alors que j'apprenais que l'aller-retour Liverpool était pour ma poire. "Psygnosis développe d'une vingtaine de personnes. Aujourd'hui, fin 1993, c'est avec un immense plaisir que Mark Blewitt, l'attaché de presse, m'annonçait que ce nombre se situait autour des 130. Comme quoi, le marché des jeux vidéo est en pleine expansion. Mais qui en douterait encore ?

Notre cher et tendre attaché de presse, l'ai nommé : Mark Blewitt.

loppe sur Mega-CD des jeux prometteurs et je veux que nous soyons les premiers à les voir et à en parler !" Tels furent ses derniers mots avant mon départ pour la patrie de Shakespeare. Et pour ce qui est d'être le premier, il n'avait pas tort, le bougre ! Premier (j'insiste) et heureux de découvrir autant de jeux surprenants sur le CD de Sega.

PSYGNOSIS, MADE IN LIVERPOOL - ENGLAND

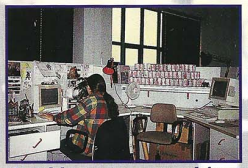
Il y a tout juste dix ans, cet éditeur typiquement "british" comprenait une équipe sou-

Paul et Andrew, deux programmeurs vraiment cools, qui s'essayent sur The Last Action Hero. Alors ? 5 ou 6 niveaux dans ce jeu ?

Sony, associé depuis peu, et un "team" de programmeurs super performants, jeunes (entre 20 et 25 ans) et très sympas.

LES LEADERS SUR MEGA-CD

Leur objectif, en 1994, est de développer entre dix et vingt jeux sur Amiga-CD 32, CD-Rom PC, FM-Towns et Mega-CD ; en privilégiant ce dernier, puisque le plus grand souhait de Ian Hetherington, Directeur du Développement (traduisez Grand Manitou) de Psygnosis, est de positionner son entreprise en tant que leader sur cette console. Pour ce faire, il bénéficie de deux atouts majeurs : l'apport de



Quand les programmeurs doivent passer leur nuit dans les locaux pour terminer un jeu, ils collectionnent les canettes en tout genre ou s'entraînent à jongler pendant les pauses !!!

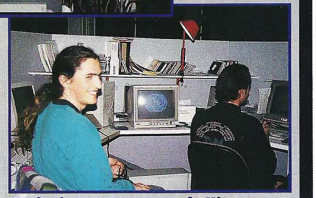
DE SONY AU CERCLE RESTREINT DES TREIZE PROGRAMMEURS

Dans un esprit de compétition autant que d'extension de la société, Sony est venu se "greffer" à cet éditeur. Sachant qu'un énorme potentiel est à exploiter, le géant japonais fait tomber des licences qui font sûrement bien des envieux. Ainsi, de Dracula, l'équipe de programmeurs est passée au développement de The Last Action Hero sur Mega-CD, jusqu'à un éventuel Frankenstein, adapté du prochain film de Coppola (c'est un scoop, réveillez-vous !). Plus quelques (bonnes !) surprises telles que Puggsy, Microcosm et Scavenger 4 (que j'ai vu tourner sur FM Towns pour ce dernier titre). Les habitués des jeux moyens sur Mega-CD n'ont qu'à bien ouvrir leurs mirettes car ça décoiffe. Quatre programmeurs, dont Chris, Andrew 1 et Andrew 2, supervisés par Paul Frewin (un grand merci ajouté à un salut amical), m'ont fait découvrir certains mystères de cette console aux capacités encore inexploitées. Neuf à douze mois pour produire un jeu, un peu plus quand il s'agit de la FM Towns, et me voilà face à quelques petites merveilles. En attendant mieux, puisque le but recherché est : "une amélioration constante dans les graphismes pour des jeux toujours plus élaborés, toujours plus complexes" dixit Paul. De retour à l'aéroport, il me confiait même que son désir le plus cher serait de développer le meilleur RPG ou jeu de rôles jamais réalisé sur CD. Saurez-vous être patients ? En attendant, dégustez ces quelques pages...

L'équipe FM Towns se trouve dans des locaux séparés de l'équipe Mega-CD. Mais, rassurez-vous, Scavenger 4 sera converti sur le CD de Sega dès que possible

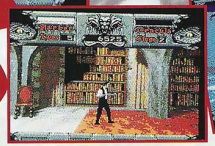
Une salle entièrement consacrée aux tests des jeux avant qu'ils ne sortent. Une dizaine de très jeunes anglais (14-17 ans) à s'y essayer...

Pourquoi pas de FM Towns en France ? Trop cher, peut-être ? Dommage...



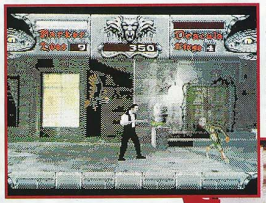
Profession : programmeur de Microcosm, l'un des plus beaux shoot them up prochainement édité sur Mega-CD.

Dracula



CONSOLE: MEGA-CD

Sorti il y a un an dans les salles obscures, la version Mega-CD du film de Francis Ford Coppola retraduit bien cette atmosphère glauque et mystérieuse recherchée par le réalisateur. Visuellement très réussi, Bram Stoker's Dracula tentait de transcrire au cinéma le chef-d'œuvre de cet écrivain au destin si tragique.



ROUGE SANG

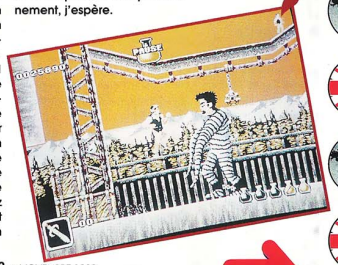
Le jeu suit l'histoire, puisque le joueur incarne Jonathan Harker, grand chasseur de vampires devant l'Éternel. Toutefois, avant d'arriver au boss final, Dracula himself, il doit s'efforcer de traverser une multitude de niveaux qui fourmillent d'araignées et de scorpions très agressifs. Sans parler des sbires du maître des lieux, mi-hommes, mi-animaux, parfois bossus, griffus et armés de haches.

DU BROUILLARD DE LA CITY AUX DOUVES DU CHATEAU

Chemise flottante et velours noir, Jonathan évolue dans un scrolling horizontal. Des graphismes somptueux, tout en images digitalisées, dans l'esprit du film. Mais surtout, des rotations à n'en plus finir ! À chaque changement de niveau, l'écran de transition qui présente habituellement la partie suivante a été remplacé par une rotation du décor de fond. Ainsi, le personnage passe du rez-de-chaussée de l'édifice au premier étage grâce à ce procédé original bien géré par la machine.

MANGE TA SOUPE AVANT QU'ELLE NE COAGULE !

Mais le principal atout du Mega-CD réside dans ses performances côté audio. Car, il faut le dire, les musiques d'ambiance de Dracula sont excellentes. Lors de l'intro où la "caméra" tourne autour d'un homme, pipe à la bouche, assis dans un fauteuil confortable devant un bon feu de cheminée, la réalisation graphique autant que l'accompagnement musical captivent immédiatement le joueur. Puis, lorsque cet étrange personnage ouvre un livre et commence à raconter l'histoire avec une voix et un ton graves, une atmosphère oppressante et mystérieuse envahit la pièce. Amateurs de sensations fortes, vous allez être servis car le sang est omniprésent dans ce jeu. Un monstre meurt sous vos coups répétés ? Le sang gicle, et pas besoin de "cheat mode" à la Mortal Kombat ! Mais ça traite de vampires suceurs d'hémoglobine, oui ou non ? Un CD toujours en cours de développement disponible très prochainement, j'espère.



Vous avez aimé "L'Aventure Intérieure" avec Dennis Quaid et Meg Ryan (mariés depuis) ? Vous avez adoré "The Fantastic Voyage", film culte, encore un, du début des années 60 ? Vous apprécierez forcément Microcosm. Les fans auront compris que ce jeu, prévu pour début décembre sur Mega-CD, suit un scénario proche de ces deux titres. Pour les autres, les non-initiés et ceux qui auraient la mémoire courte, restez branchés !

MICROCOSM

CONSOLE: MEGA-CD

EXPLICATION

Dans un futur proche, deux mega-trusts industriels dominent le monde. Leurs raisons sociales : Cybertech et Axiom. Comme vous vous en doutez, ce n'est pas l'entente cordiale entre ces deux géants de l'électronique. Chaque jour est le théâtre d'affrontements mesquins et soumois entre les sbires et les sous-sbires des deux super PDG. Sur cet échiquier à l'échelle planétaire, nul ne peut affirmer qui se trouve sur la case du roi blanc. À moins d'avoir été corrompu par l'un ou l'autre, naturellement ! Jusqu'au jour où...

DU GRABUGE CHEZ LES GLOBULES !

Jusqu'au jour où les dirigeants d'Axiom décident d'investir les locaux du concurrent, ayant élaboré le plan le plus machiévélique qui soit. Par des procédés technologiques ultra-perfectionnés, une équipe de chirurgiens aidés de cyborgs sur-armés endorment le big boss de Cybertech et lui injectent un micro-organisme dans le corps. Sa mission : atteindre le cerveau et en extraire la "substantifique moëlle", à savoir toutes les cellules intelligentes afin de les réexploiter à leur compte. Mais voilà ...

LE HIC DANS LE PLAN DE MACHIAVEL

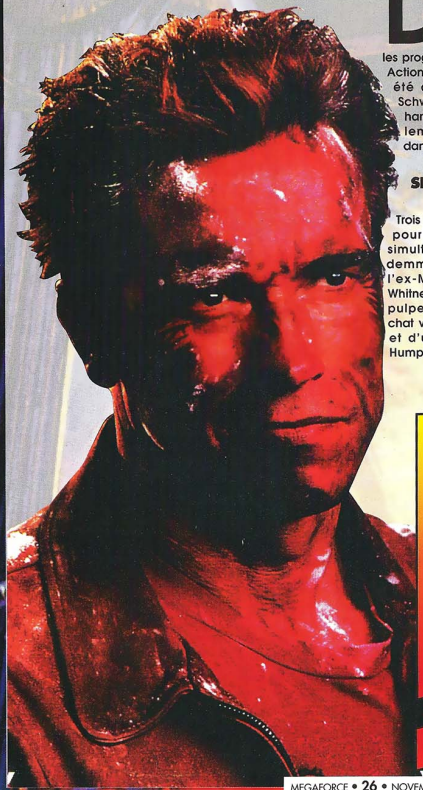
Mais voilà ! L'équipe de terroristes vient juste de procéder à l'injection lorsque les gardes défoncent la porte pour découvrir ce qui se trame. Immédiatement, un second micro-organisme est envoyé pour contrer l'autre. Et ce vaisseau de la taille d'un micron, c'est vous, évidemment !

BEAU ET ORIGINAL

Voire original et beau ! Tels sont les qualificatifs les plus adaptés à ce Shoot'Em Up. Cinq niveaux, cinq vaisseaux différents avec des armes à acquérir au fil d'une action trépidante. Des images digitalisées pour que les artères ressemblent à de vrais canaux injectés de sang et des globules agressifs à souhait. Jusqu'au final dans le cerveau face à l'envoyé d'Axiom... Franchement très impressionnant, avec un rendu surprenant et un scrolling des plus "speeds" ! Vu de dos, le vaisseau avance dans les différentes parties du corps comme s'il s'agissait du grand huit du parc Astérix. Début décembre chez vous.

LAST ACTION HERO

CONSOLE: MEGA-CD



Du "AC-DC" plein les oreilles avec ce jeu ! Vous avez bien lu : les programmeurs de The Last Action Hero sur Mega-CD ont été autorisés à associer Schwarzie et le groupe de hard trash metal mondialement connu. Comme dans le film !

SLATER, WHITNEY ET WHISKERS

Trois personnages au choix pour un ou deux joueurs simultanément. Il y a évidemment Slater, joué par l'ex-Monsieur Univers, Whitney, sa fille, une blonde pulpeuse, et Whiskers, un chat vêtu d'un imperméable et d'un couvre-chef à la Humphrey Bogart, tout droit sorti d'une B.D. américaine, que l'on voit furtivement animé dans le film. Bref, un beat them up à la Streets of Rage et autres Final Fight. Des prises propres à chaque acteur, qui évoluent la plupart du temps sur un scrolling horizontal.

THE RIPPER...

Ou l'éventreur si vous préférez, se trouve être le boss de fin. Comme dans le film ! Avant d'en arriver là, le joueur doit se farcir cinq ou six niveaux (le jeu n'est pas terminé et les programmeurs décident en ce moment du nombre d'étapes définitif dans l'histoire), dont quatre devraient se situer dans l'univers fictif de Slater. Le jeu démarre par une vue aérienne de la ville qui se divise peu à peu en autant de parties que compte ce beat them up.

COMME DANS LE FILM !

Vous arpentez les rues à la recherche des méchants vilains pas beaux en grand nombre, montez les étages d'un building pour vous rendre à l'enterrement d'un mafieux décédé depuis peu, prenez une ligne de métro bourrée de voyous, etc. Les boss de fins de niveaux sont aussi tirés du film : du sumo au chapeau melon destructeur, jusqu'au tireur d'élite à l'œil de verre qu'il fait rouler dans ses mains, tantôt mini-bombe, tantôt œuf à la coque. Tous les protagonistes bénéficient d'une animation très soignée, avec une attention particulière portée sur les trois principaux acteurs de même que sur les super-vilains.

DES CONTRAINTES PAS ÉVIDENTES À GÉRER

Depuis Terminator 2, Big Arnold veut montrer l'exemple aux jeunes. Ne pas tuer les assassins, seulement les blesser ! Bientôt, on pourra le voir s'exclamer, une marguerite sur l'oreille : "faites l'amour, pas la guerre". Quelle ne fut pas la surprise des programmeurs de TLAH quand ils apprirent que : primo, ni Slater, ni Whitney, ni Whiskers n'ont le droit de se servir d'une arme dans le jeu ; secondo, que ces derniers ne doivent pas se montrer agressifs, à savoir qu'ils attendent que l'adversaire ait fait mine d'attaquer avant de castagner. Un beat them up sans en être véritablement un. Le produit sera-t-il vendeur ? Rendez-vous dans un prochain zapping.

PUGGSY

CONSOLE: MEGA-CD

De la vu de deux antennes paraboliques, s'est crashé sur une planète qui pourrait ressembler à la Terre. Je dis bien "pourrait", car les habitants de ce monde sont en fait des animaux étranges (perroquet pirate, par exemple) dont la seule motivation dans la vie est d'embêter notre pauvre E.T. Et les ennuis commencent dès qu'il reprend ses esprits, après une chute vertigineuse de quelques centaines de kilomètres, suite à un problème de batterie. Car les autochtones lui ont piqué son navire spatial pour en faire des pièces détachées et les revendre "au noir". Qu'à cela ne tienne, Puggsy part à sa recherche, récoltant toutes sortes d'objets sur sa route, utiles pour éliminer les ennemis et continuer l'aventure.

Megadrive au Mega-CD, il n'y a qu'un pas que les programmeurs de Psygnosis se sont empressés de franchir en convertissant Puggsy. Si vous ne connaissez pas encore l'histoire de ce petit alien rouge (zapping Mega Force numéro 20), ces quelques lignes vous intéressent.

L'AVENTURIER DU VAISSEAU PERDU

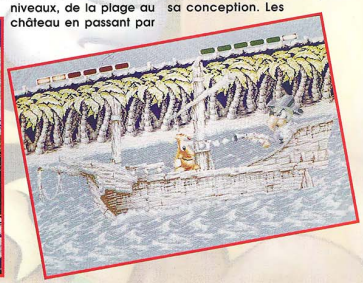
Puggsy, jeune extraterrestre à la peau rouge orangée, haut comme trois pommes et pourvu de deux antennes paraboliques, s'est crashé sur une planète qui pourrait ressembler à la Terre. Je dis bien "pourrait", car les habitants de ce monde sont en fait des animaux étranges (perroquet pirate, par exemple) dont la seule motivation dans la vie est d'embêter notre pauvre E.T. Et les ennuis commencent dès qu'il reprend ses esprits, après une chute vertigineuse de quelques centaines de kilomètres, suite à un problème de batterie. Car les autochtones lui ont piqué son navire spatial pour en faire des pièces détachées et les revendre "au noir". Qu'à cela ne tienne, Puggsy part à sa recherche, récoltant toutes sortes d'objets sur sa route, utiles pour éliminer les ennemis et continuer l'aventure.

L'ILE AUX TRÉSORS SUR MEGA-CD

La différence par rapport à la version Megadrive réside dans les boss de fin de niveaux, côté scénario, et dans la beauté des graphismes accompagnés d'un bande-son détonnante, CD oblige. Toute l'action se déroule sur une île bourrée de niveaux, de la plage au château en passant par la jungle inextricable. Des couleurs très "cartoon", mais surtout des musiques que l'on aimerait entendre plus souvent dans les jeux qui sortent actuellement.
Personnellement, je trouve l'intro exceptionnelle. Du vrai dessin animé ! Avis partagé par nos amis anglais qui sont, je l'ai bien senti, particulièrement fiers de ce titre.

DO YOU SPEAK ENGLISH ?

Pour avoir une carte d'entrée assurée sur le territoire d'Outre-Manche, vous ne devez connaître qu'un seul mot : Puggsy. Voici un jeu typiquement anglais de par sa conception. Les descendants des vainqueurs de Waterloo adorent ce genre de titre où se mêlent l'action et l'aventure pendant des heures. Heureusement, il s'agit là d'une belle réussite et les capacités du Mega-CD sont enfin exploitées. Disponible pour les fêtes de Noël en France.



Le plus beau Shoot'Em Up qu'il m'ait été donné de voir tourner ! Attention à ne pas se méprendre, car la FM Towns ne peut en aucun cas être comparée au Mega-CD. La FM Towns est un fait un CD-ROM PC typiquement japonais qui permet aux programmeurs de réaliser des jeux techniquement parfaits. Vendue autour de 12.000 francs au pays du soleil levant, et malgré tous les avantages que cela apporte, la programmation d'un jeu coûte extrêmement cher à l'éditeur. C'est pourquoi vous n'avez pu en entendre véritablement parler en France, voire en Europe. Quoiqu'il en soit, les japonais en sont friands et la FM Towns sert souvent de base pour des conversions sur d'autres supports (consoles ou CD-ROM).

LE RAPPORT AVEC LE MEGA-CD

Scavenger 4 et Microcosm ont été développés par la même équipe. Ainsi, Microcosm étant plus ancien, l'adaptation Mega-CD est déjà en cours. Et, dans quelques mois, Scavenger 4 suivra. Et ça promet ! Des graphismes à tomber par terre tellement ils sont beaux. Des reflets, une recherche poussée dans les moindres détails, des niveaux variés d'un réalisme rarement atteint... Je me répète, mais c'est vraiment le plus étonnant "shoot" jamais vu.

LE VOLCAN, LA GLACE, LA VILLE, LE DÉSERT

Au total quatre planètes qu'il faut anéantir, rayer de la carte du système interstellaire. En Full Motion Vidéo (24 images par seconde, l'équivalent d'un film), ça jette ! Une animation ultra-fluide, des sprites et des boss de fin qui n'existent normalement qu'en rêve, un son CD... Ajoutez à cela les rotations, les effets de distorsion, les zooms, qui font que j'ai dû ce jour-là griller le peu de neurones qu'il me restait (j'écris d'ailleurs ces quelques lignes dans un asile d'aliénés situé boulevard Mac Donald à Paris-19e !...). Le scénario est basique mais que diable, on en a rien à f... lorsque l'on voit le résultat. Voilà probablement l'un des jeux les plus attendus sur Mega-CD dans le courant de l'année 94. D'autant plus que Scavenger IV est entièrement géré en temps réel, et ça, c'est une grande première !

MUTOIDS WASTE COMPANY
PHOTO : Pascal d'HOARAENE
© GLOBE 1990

SCAVENGER IV

CONSOLE: FM TOWNS

HIT-PARADE

★ MASTER SYSTEM ★

1 - Mickey Mouse 2 - 5ème mois - Action
Contre vents et marées, la petite souris tient bon !

2 - Sonic 2 - 9ème mois - Héros Sega
On a tous besoin d'un hérisson bleu chez soi !

3 - Super Tennis - 1er mois - Sport
La coupe des Mousquetaires à portée de la main...

4 - Tom & Jerry - 11ème mois - Action
Qui a peur du grand méchant Tom ? Peut-être vous, mais pas nous !

5 - Wonderboy V - 2ème mois - Action
La pile qui ne s'arrête jamais...

6 - M.D. Global Gladiators - 4ème mois - Action
L'abus de chewing-gum ne nuit en rien à la santé

7 - Super Off Road - 1er mois - Sport
Conduite sans permis autorisée

8 - California Games 2 - 1er mois - Sport
Transformation en Patrick Swayze - Point Break immédiat

9 - Ayrton Senna's SMGP 2- 10ème mois - Sport
Encore quelques progrès à faire pour rivaliser avec Sonic !

★ MEGADRIVE ★

1 - Jurassic Park - 1er mois - Action
Bientôt dans votre assiette !

2 - Flashback - 4ème mois - Action
Pourquoi les extraterrestres nous en veulent-ils tant ?

3 - Rocket Knight Adventures - 1er mois - Action
Décidément, les souris ont décidé de nous envahir !

4 - Shinobi 3 - 1er mois - Action
Bienvenue dans le monde des dragons et des samouraïs !

5 - X-Men - 2ème mois - Action
Ne vous attaquez pas aux élèves du professeur Xavier !

6 - Fatal Fury - 3ème mois - Action
Terry Bogard n'a pas fini de faire parler de lui...

7 - Cool Spot - 4ème mois - Action
Le frère de Fido Dido nous étonnera toujours !

8 - Jungle Strike - 3ème mois - Action
Passer Noël en mission, ça vous dit ?

9 - Ecco the Dolphin - 5ème mois - Action
Les claustrophobes se révoltent enfin !

★ GAME GEAR ★

1 - Jurassic Park - 1er mois - Action
Docteur Grant ! Nous avons les moyens de vous faire jouer

2 - Sonic 2 - 10ème mois - Héros Sega
Vous pourrez bientôt voir la copine de Sonic !

3 - Mickey Mouse 2 - 4ème mois - Action
La chasse aux sorcières continue

4 - Tom & Jerry - 2ème mois - Action
Du lait-lait pour le matou !

5 - World Cup Soccer - 2ème mois - Sport
24 équipes pour vous servir !...

★ MEGA-CD ★

1 - Final Fight - 1er mois - Action
Combats de rue express

2 - Batman Returns - 1er mois - Action
Mais où est passé Robin ?

3 - Jaguar XJ-220 - 1er mois - Sport
Piloter une Jaguar à 17 ans, ça vous intéresse ?

4 - Prince of Persia - 1er mois - Action
Frottez la lampe et le génie sortira

5 - After Burner - 1er mois - Combat
Top Gun en direct, Papa Tango !

Les Dernières Sorties

Voici tous les derniers jeux sortis, disponibles en magasin !

★ MEGADRIVE ★	GENRE	DIFFICULTÉ	JOUEURS
ULTIMATE SOCCER	Sport	• •	2
DOUBLE CLUTCH	Sport	• •	1 à 3
CHUCK ROCK 2	Action	• •	1
SNAKE RATTLE & ROLL	Action	• • •	2
ALADDIN	Action	• •	1
STREET FIGHTER II'	Combat	• •	1 à 8

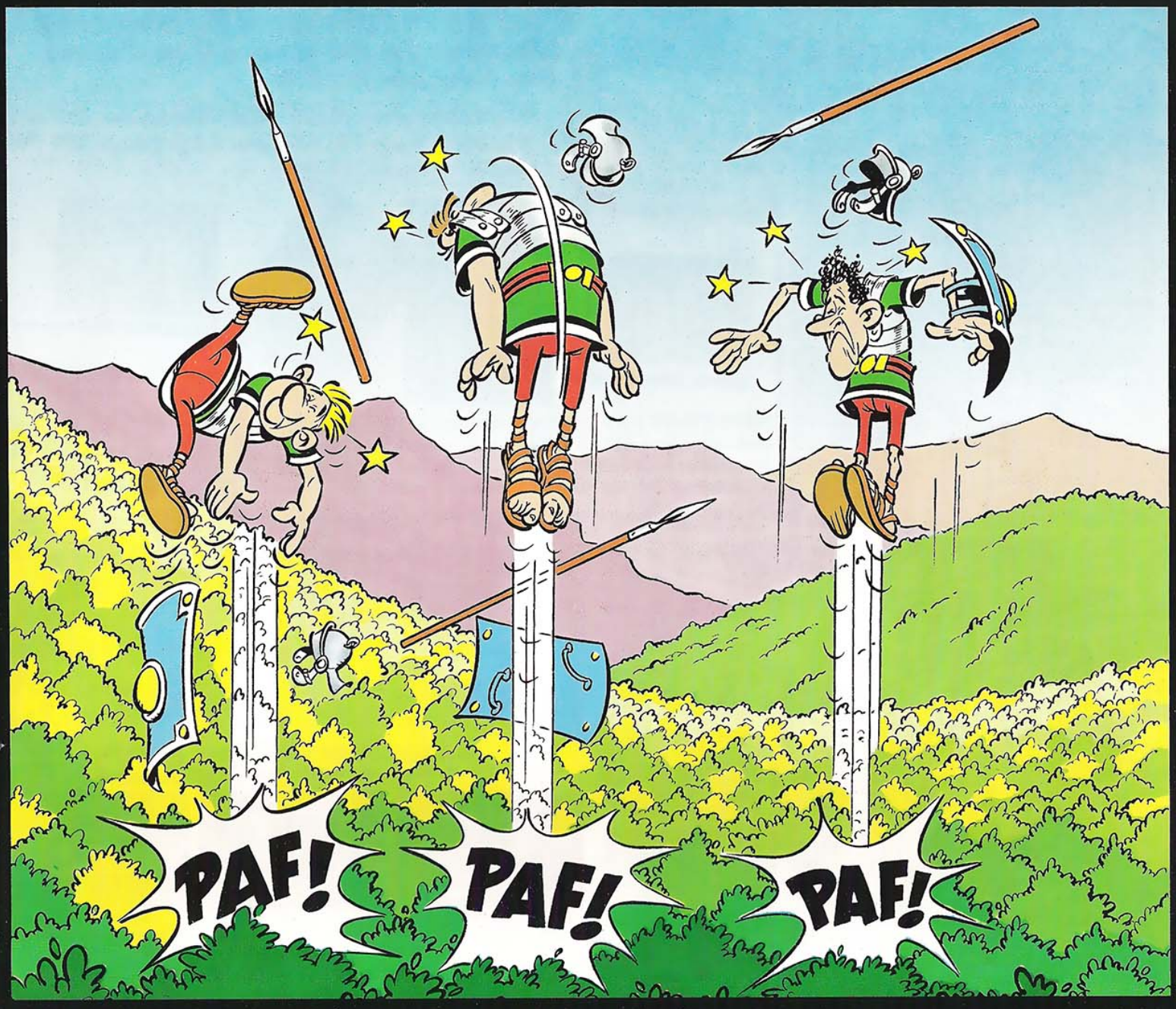
★ MASTER SYSTEM ★	GENRE	DIFFICULTÉ	JOUEURS
SONIC CHAOS	Action	•	1
CHUCK ROCK 2	Action	•	1
JAMES POND 2 – ROBOCOD	Action	•	1
STAR WARS	Action	• •	1
HOME ALONE	Action	• •	1
POWER STRIKE 2	Action	• • •	1

★ MEGA-CD ★	GENRE	DIFFICULTÉ	JOUEURS
MAKE MY VIDEO : INXS	Simulation	•	1

★ GAME GEAR ★	GENRE	DIFFICULTÉ	JOUEURS
THE OTTIFANTS	Action	• •	1
ULTIMATE SOCCER	Sport	• •	1 ou 2
CHUCK ROCK 2	Action	•	1
STAR WARS	Action	• • •	1
JAMES POND 2 – ROBOCOD	Action	•	1
STREETS OF RAGE 2	Combat	• •	2

Action · Combat · Simulation · Sport · Stratégie
Arts Martiaux · Aventure · Héros Sega · Rôles · Reflexion

© 1993 LES EDITIONS ALBERT RENE/GOSCINNY-UDERZO



SEGA LANCE LE PREMIER JEU DE COMBAT AÉRIEN ÉQUIPÉ D'APPAREILS A DÉCOLLAGE VERTICAL.

Astérix®

enfin disponible sur megadrive

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI

3615 SEGA

1 MEGADRIVE — LES NOUVEAUTES D'ABORD !

FORMULA ONE
Vous aimez Pilot, Alesi et tous les autres. Seul ou à 2 en écran splité. Il faut avoir le coeur bien accroché pour prendre le départ des tous les différents Grand Prix.

FIFA FOOTBALL
Une simulation de football révolutionnaire ! Electronic Arts , a réalisé là un chef-d'oeuvre. Vous pourrez jouer jusqu'à 4 joueurs.

SILPHEED
Un shoot'em up qui exploite à fond les capacités du Mega CD. Vous passerez dans des sous sols, survolerez des bases gigantesques seul face à une dizaine de lasers, de vaisseaux et de missiles.

SONIC
Un nouveau décors une bande son exceptionnelle, un Sonic hyper rapide ! Un classique pour votre MEGA CD

4 Jours Megacarte

MICROMANIA

10-11-12-13 Novembre

C'est de la folie chez Micromania !

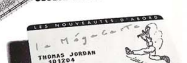
Offrez-vous des Hits et des milliers d'autres jeux à des prix déments !

Mortal Kombat	Megadrive	~~489F~~ 389F	Global Gladiator	Gamegear	~~269F~~ 199F
Turtle Ninja	Megadrive	~~395F~~ 295F	Street of Rage 2	Gamegear	~~269F~~ 199F
Shinobi 3	Megadrive	~~399F~~ 299F			

MORTAL KOMBAT *Megadrive*

GLOBAL GLADIATOR *Game Gear*

IMPORTANT : *Si vous n'avez pas encore la Mégacarte, elle vous sera offerte GRATUITEMENT lors de votre achat et vous bénéficierez immédiatement de ces promotions ainsi que des 5% de remise sur tous vos achats* * Saut sur les Consoles - Remise différée - Carte envoyée par courrier



** Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Valable également en vente par correspondance pour toute commande reçue par téléphone ou Minitel entre le 10 et 13 novembre.*

LE TOP 5 MICROMANIA

ALADDIN
Le top des tops ! Le meilleur jeu de plateforme réalisé à ce jour ! Des graphismes dignes du dessin animé et une fluidité des animations fabuleuse ! Une musique incomparable ! A ne manquer sous aucun prétexte.

STREET FIGHTER 2 '
12 combattants à votre service dans cette cartouche de 24 mega ! Et Oui vous pourrez choisir aussi les Boss ! Un jeu incontournable d'une qualité parfaite ! Le jeu de baston !

MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo ! Choisissez ! des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !

ROCKET KNIGHT ADVENTURE
Une superbe jeu d'aventure action dans lequel vous devez libérer votre fiancée retenue dans un château. Différents mondes, des armes diverses, un jeu de grande qualité par l'éditeur Konami.

JURASSIC PARK
Un jeu aux graphismes époustouflants et à l'action à la hauteur du film. Le jeu de devoile de manière différente suivant le personnage de l'histoire que vous avez décidé d'incarner !

LES JEUX DE SPORT

DAVIS CUP TENNIS
Une des meilleures simulations de tennis du moment. Pour 1 ou 2 joueurs. Tous les coups du tennis sur 4 surfaces ..

ULTIMATE SOCCER
Une très bonne simulation de football réalisée par Tengen pour megadrive. Match amical à 1 ou 2 joueurs ...

WINTER OLYMPICS
A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire.

LES JEUX D'ACTION/AVENTURE

LANDSTALKER
Une superbe aventure/action sur votre megadrive réalisé par "Climax" les hauteurs de Shining Force.

FLASHBACK
Un scénario d'enfer, une bande son digne de celle d'un film, une action ininterrompue, de superbes actions animées.

JUNGLE STRIKE
La suite de Desert Strike mais complètement différente: 50 missions, 9 moyens de destruction .

Gratuit Le Mégavidéo Show
Plus de 20 titres présentés sur cassette vidéo pour 600 F d'achats (offre non cumulable)
EXCLUSIF !

Le Méga CD II + Road Avenger + 2 manettes 1990F

La Mégadrive 2 + Aladdin + 2 manettes 995F

La Mégadrive 2 + SF2' + 2 manettes 1190F

LES JEUX MEGA CD

Adaptateur CDX Pro *permet de jouer avec des jeux d'import* **299F**

BATMAN RETURNS
La version Mega CD de ce Hit vous propose une arcade comprenant une course poursuite en Batmobil et Batskiboat.

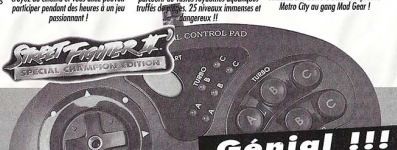
HOOK
Partez à la recherche du Capitaine Crochet ! Graphismes somptueux, musique symphonique, une fée Clochette plus vrai que nature

THUNDERHAWK
Une révolution sur console dans la simulation de vol . Aux commandes de votre hélicoptère, vous allez devoir vous battre dans tous les cotés du globe !

NIGHT TRAP
Un jeu d'aventure à l'action vidéo et audio et ininterrompue. Vous vous crayez au cinema et vous allez pouvoir participer pendant des heures à un jeu passionnant !

ECCO LE DAUPHIN
Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges. 25 niveaux immenses et dangereux !!

FINAL FIGHT
Entrez dans la peau de Haggar, de Cody ou de Guy, battez vous à mains nues ou saisissez une barre d'acier et regrenez Metro City au gang Mad Gear !



Génial !!!

Achetez Street Fighter 2' chez Micromania et bénéficiez de 50% de réduction sur une manette* spéciale Street Fighter 2 six boutons.

** Au choix parmi les 3 manettes présentées. Offre valable pendant 3 mois après l'achat de votre jeu et dans la limite des stocks disponibles.*

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! 2 GAMEGEAR

LE TOP 5 MICROMANIA

MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo ! Choisissez ! des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !

JURASSIC PARK
5 niveaux de jeu d'arcade vous attendent : avec 4 armes seulement, vous devez réparer les clôtures du parc afin que les dinosaures ne s'échappent pas.

SONIC 2
Le tout attendu Sonic nous revient pour de nouvelles aventures !! Il pensait en avoir fini avec le docteur Robonik, mais il n'en n'est rien. Il menace encore une fois la vie de millions d'innocents!

ULTIMATE SOCCER
Une très bonne simulation de football réalisée par Tengen pour votre Gamegear. Match amical, tirs au but, options et 3 championnats : tous les atouts pour des parties passionnantes.

SON OF CHUCK
Retrouvez le fils de Chuck , l'homme préhistorique dans toute sa splendeur ! Il est armé d'une massue pour combattre ses ennemis à travers des niveaux humoristiques et très bien réussis .

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

LE LIVRE DE LA JUNGLE
Une adaptation sur votre console du célèbre dessin animé . Vous dirigez Mowgli dans une jungle terrible et dangereuse !

ASTERIX
Retrouvez nos irrévocables gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme parfait pour votre gamegear.

COOL SPOT
Un jeu d'action plateformes où il faut avoir des réflexes d'enfer! Des graphismes et une animation démente ! Des musiques d'un autre monde ! Un Mega Hit pour votre gamegear !

Les Promotions Mégadrive

Thunderforce 4	~~399~~ F	249 F	Battle Toads	~~395~~ F	299 F
Megalomania	~~399~~ F	199 F	Bob	~~395~~ F	249 F
Captain Planet	~~399~~ F	149 F	Speedball 2	~~395~~ F	199 F
Crueball	~~399~~ F	199 F	Strider 2	~~395~~ F	299 F
Atomic Runner	~~399~~ F	149 F	Sunset Riders	~~395~~ F	199 F
Batman Returns	~~399~~ F	199 F	Superman	~~395~~ F	249 F

Les Promotions Gamegear

Ninja Gaiden	~~269~~ F	99 F	Super Off Road	~~269~~ F	99 F
Slider	~~269~~ F	99 F	Super Space Invaders	~~269~~ F	99 F
Shinobi	~~269~~ F	99 F	Space Harrier	~~269~~ F	99 F
Solitaire Pocker	~~269~~ F	99 F	Super Space Invaders	~~269~~ F	99 F

Accessoires Megadrive

199F
Remotte Controller + 1 Manette
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

La Manette seule 99F

149F
Ascii Pad Nouveau joypad pour Megadrive ou Super Nintendo : tir automatique, turbo indépendant pour les 3 ou 6 boutons, fonction ralenti...

389F
Program Pad Le premier Control Pad programmable incluant 20 mouvements spéciaux préprogrammables.

NEW

MICROMANIA

La Gamegear +Columns 595 F

La Gamegear + 4 jeux (Smash Tennis, Columns 2, Penalty Kick Out, Rally Challenge) 795 F

LES JEUX DE PLATEFORME

MICKEY MOUSE 2
Accompagnez Mickey dans des châteaux hantés en ruines, des cavernes sombres, une forêt enchantée et un magasin de jouet pour retrouver la joie dans le monde de Mickey!

ECCO LE DAUPHIN
Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges.

LES JEUX D'ACTION

STREET OF RAGE 2
Une guerre totale afin de sauver la ville: 3 combattants, possibilité de jouer à 2 simultanément, une multitude de coups .

WWF STEEL CAGE
Tous les coups et toutes les prises du catch : coup de la carde à linge, coups de casse, plaquages, coups de pieds tombés!

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N°1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA. Tél. Vente par Correspondance (16) 92 94 36 00 (Ouvert de 8 h à 19 h)

Magasin agrandi ! Micromania Champs-Elysées Tél. 42 56 04 13
Magasin agrandi ! Micromania Rosny 2 Tél. 48 54 73 07
Micromania Forum des Halles Tél. 45 08 15 78
Micromania Velizy 2 Tél. 34 65 32 91

Micromania La Défense Tél. 47 73 53 23
Micromania Nice Tél. 93 62 01 14
Micromania Lyon Tél. 78 60 78 82
Micromania Lille V2 Tél. 20 05 57 58

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles des leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

Photos non contractuelles - Micromania se réserve le droit de limiter les quantités - Sous réserve d'erreurs typographiques - © 1993 Micromania

en détresse...

les réponses...

Vous connaissez tous maintenant le principe de notre rubrique "En détresse", que nous aurions pu intituler en son temps "Les lecteurs parlent aux lecteurs"... Vous l'avez compris, nous centralisons ici l'ensemble des questions que se posent les joueurs sur un jeu particulier, du fait des difficultés qu'ils y rencontrent. Il se trouve évidemment d'autres lecteurs qui, eux, connaissent la réponse à ces problèmes, et dont la bonté d'âme les poussent à prendre la plume pour aider leurs collègues... Si vous êtes dans ce cas, la seule précaution à prendre est de bien noter sur votre réponse le numéro affecté à la question, avec le nom du jeu et de la console, et pour tous, nous rappelons notre adresse : Mega Force, "En Détresse", 103 Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS

TAZMANIA
★ GAME GEAR ★

Comment fait-on pour passer le premier précipice ? À chaque fois, je n'ai plus assez d'énergie ou la pierre me rattrape ! J'aimerais voir les autres niveaux !!! Sophie.

Pour le level 1, lorsque tu arrives au précipice, fais un grand bond normal vers la droite et tu le finiras enfin. Pour le level 2, reste toujours appuyé vers le haut en évitant les obstacles.
Christophe DENIS

COOL SPOT
★ MEGADRIVE ★

Je voudrais savoir comment passer le 4ème niveau et y-a-t-il un code pour choisir son niveau ? Merci d'avance. Cyril, le Segamaniaque.

Pour passer le niveau 4 (la baignoire), il faut que tu montes le plus haut possible. En fait, tu devras parcourir le niveau de gauche à droite, tu montes grâce aux bulles, puis de droite à gauche, monte à l'étage supérieur avec les bulles, et enfin de gauche à droite, tu tomberas sur la cage.
Marc THOMAS

AFTERBURNER
★ MASTER SYSTEM ★

J'arrive au niveau 12. Là, je n'arrive pas à éviter les missiles ennemis. Comment faire ? Sébastien LIEBUS.

Sébastien, pour éviter les missiles à partir du 12ème niveau, il faut monter et descendre sans arrêt comme les vagues de la mer dès que des mines te foncent dessus.
Cyril CHOQUET.

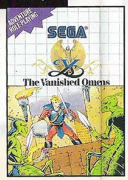
AX BATTLER
★ GAME GEAR ★

Je n'arrive pas à trouver la tortue dans le premier stage. J'essaye, mais sans résultat. Aidez-moi, je vais craquer ! Merci d'avance. Charles PASQUIER.

Va au village, et place-toi sur la case jaune en dessous de celle-ci, sélectionne le cristal et tu verras apparaître la tortue. Si tu veux la solution complète de ce jeu, elle se trouve dans le Mega Force n°8.
Christophe DENIS

Y'S
★ MASTER SYSTEM ★

Je suis dans la grotte et la chauve-souris me bloque. Comment peut-on la détruire, car j'ai tout essayé... J'attends vos aides ! Tony.



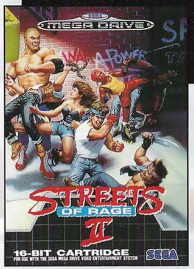
Je comprends mal où tu es bloqué, mais dès le 3ème niveau atteint, il faut commencer l'exploration du temple pour avoir plus d'argent et acheter des équipements plus forts. Pense toujours à sauvegarder. Dans la mine, l'armure d'argent au niveau 1. Le graine de Roda au niveau 2 (pour l'épée d'argent) qui est dehors, au pied des 2 pins.
Ramses

GOLDEN AXE WARRIOR
★ MASTER SYSTEM ★

Comment faut-il faire pour obtenir "la magie de la terre" (rouleau vert), qui permet de briser certains rochers ? Et si un objet est indispensable pour la trouver, où se trouve-t-il ? Merci d'avance. David

Pour le scroll de la terre, il faut la corde magique (3ème labyrinthe) et l'utiliser en face du coin en haut à droite du lac, situé en bas à gauche du plan général (que tu dois faire). Quand tu as passé les rochers avec la corde, va voir le guerrier à droite et paye-le.
Ramses

STREETS OF RAGE 2
★ MEGADRIVE ★



Peux-tu me dire, s'il te plaît, s'il existe un code pour avoir les deux mêmes combattants sur le parcours ? Yannick.

Quand Sega apparaît, appuie sur A pour avoir l'écran de titre "Streets of Rage 2". Prends la manette 1, appuie sur la direction droite, ne relâche pas, puis sur C, toujours sans relâcher. Puis relâche-tout. Va sur "2 players". Appuie sur Start avec la manette 1. Ensuite le joueur 1 choisit son personnage. Dès lors, le joueur 2 peut prendre le même ou en choisir un autre.
Christophe

STREETS OF RAGE
★ GAME GEAR ★

Y-a-t-il un code d'invincibilité ? Si oui, lequel ? Merci d'avance. Guillaume DELAFOSSE.

Sélectionne la musique 00 et appuie sur les boutons A et B en dirigeant vers la musique 11. Tu y trouveras les vies infinies et le Select Round.
Christophe DENIS

FATAL FURY
★ MEGADRIVE ★

Je voudrais savoir s'il y a un code pour pouvoir choisir le dernier boss de la fin du jeu ? Maurice VANNINI

Eh bien, c'est très facile. Il te suffit, à l'écran de sélection du jeu, de maintenir la gauche enfoncée jusqu'à l'écran de sélection du joueur. (Ce code ne marche que pour le "VS Game Start")
Davis, le Mega-"Tipeurs".

FLASHBACK
★ MEGADRIVE ★

Je voudrais savoir comment on peut faire pour remplir la 4ème mission lorsque l'on est obligé de travailler un niveau suivant celui de la jungle. Lorsque j'arrive à l'ordinateur, je ne peux pas mettre la carte de l'ordinateur dans le terminal. Pourquoi ? Je vous en prie, répondez moi, vite. Merci d'avance. Mélanie.

Après avoir bravé les dangers, il faut placer la puce au dernier terminal. Mais gardez un œil sur le chronomètre et ne prenez pas la pierre car elle ne vous servira à rien.
Ludo.

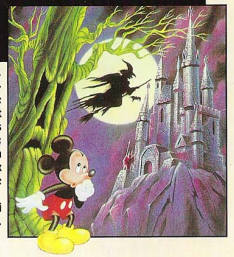
MICKEY MOUSE 2
★ GAME GEAR ★

Dans le niveau "le château de la gentille princesse", je prends l'étoile et je reviens, passe et colore le panneau fléché et je n'arrive pas à passer cette partie de ce niveau : il y a des "shurikens volants" invincibles et très embêtants. J'y suis depuis un mois ! Pourriez-vous m'aider ? Merci d'avance. Hervé PICARD.

Dans cette partie du niveau, au premier "Shuriken Volant", empile des blocs. Prends celui qui reste, et monte. Quand tu seras au deuxième, empile le bloc que tu as pris et continue à monter.
Erwan CAVALEC.

MICKEY MOUSE
★ MASTER SYSTEM ★

Voilà mes deux questions : comment s'y prendre pour tuer le crabe dans l'étage du château de sable ? Et comment rentrer dans la pyramide de pierre pour trouver la paire de chaussures magiques (étape du désert) ? Merci d'avance. Nathalie.



Pour rentrer dans la pyramide, tu vas devoir trouver une petite pierre à côté d'une grosse pierre. Soulève cette pierre et à la place de la pierre, tu vas voir un petit trou de souris ; fais-toi toute petite si tu as la potion magique et tu peux continuer ton chemin. Bonne chance !
Jean-René, le Roi Berrenger des jeux vidéo.

les questions...

en détresse...

★ GAME GEAR ★

N° 22001 – CASTLE OF ILLUSION
Comment tuer le Boss dans la bibliothèque ? (Le livre qui lance des A et des B). Au 5ème niveau, la tour de l'horloge, il y a un moment où il y a une vis par terre, à gauche une vis sans fin qui tourne à l'envers par rapport au sens de l'avancée de Mickey, et un petit monstre qui va de gauche à droite et vice-versa. Que faire pour le passer ?
Alexandre AUPY (18)

N° 22002 – MASTER OF DARKNESS
Comment tuer le Boss du 2ème niveau ? (La poupée de cire avec le gros crâne).

N° 22003 – MORTAL KOMBAT
J'aimerais savoir comment faire le "cheat mode" de Mortal Kombat sur Game Gear. Merci d'avance.
Corentin CHEVANNE (35)

★ MASTER SYSTEM ★

N° 22004 – MICKEY 2
Comment tuer le Boss du monde "Palace Ruins Stage" (La pierre) ? Y-a-t-il des codes pour choisir son niveau ? Merci d'avance. *Nicolas TOUM*

N° 22005 – MORTAL KOMBAT
Je voudrais savoir comment faire la fatalité de Sonya et de Lui-Kang dans Mortal Kombat sur MS. Merci d'avance. *Fabrice BLIN (50)*

N° 22006 – SONIC 2
Comment fait-on pour passer le "Scrambles Egg Zone Act 2" ? Y-a-t-il un code pour sélectionner le tableau de départ ou un code pour avoir des vies infinies ? Merci d'avance.
Sébastien, Le Segamaniaque.

★ MEGADRIVE ★

N° 22007 – DESERT STRIKE
J'aimerais connaître le code du 3ème tableau, SVP. Merci d'avance.
Nicolas BOUIN.

N° 22008 – INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
Dans la scène 5 (Le Saint Graal), à un certain moment, il y a deux haches qui se balancent de gauche à droite et inversement ; la première est facile à passer mais je n'y arrive pas pour la seconde. Comment faire ? Grand merci pour la réponse !
Johnny DELZONGLE (Belgique)

N° 22009 – JURASSIC PARK
Je suis bloqué dans la salle du musée où se trouvent deux squelettes de dinosaures et deux raptors vivants. J'ai essayé une multitude de solutions mais je reste bloqué. Alors si quelqu'un pouvait me filer un petit coup de main, ce serait megacool !
Philippe CASSINIS (54)

N° 22010 – MORTAL KOMBAT
J'aimerais savoir si quelqu'un connaît le cheat mode pour avoir le 8ème combattant de ce jeu (Le Reptile). Merci d'avance. *J.P.*

N° 22011 – TINY TOON
Je n'arrive pas à remonter le cratère de lave (aux environs du 14ème stage). Pouvez-vous me donner le mot de passe après les volcans vers le niveau 16 ou 17 ? Merci beaucoup.
Sylvie ROUYER (75)

N° 22012 – X-MEN
Je voudrais savoir à quoi sert exactement l'iceberg, et contre qui l'utiliser ? Comment battre le fléau sans utiliser toutes ses aides ? Et enfin, comment passer le 3ème boss au niveau d'excalibur ? Merci d'avance. *David.*

N° 22013 – SPIDERMAN
Je n'arrive pas à tuer le Boss final. Grand merci pour la réponse.
Johnny DELZONGLE (Belgique)

N° 22014 – DICK TRACY
Je voudrais savoir comment faire pour passer le stage 6/a sur Dick Tracy?
Johnny (40)

N° 22015 – ALEX KIDD
Comment faire pour passer le niveau 6 sur Alex Kidd ? Existe-t-il un code ?
Johnny (40)

N° 22016 – TERMINATOR
Je n'arrive pas à tuer le Terminator à l'usine ?! Merci !
Johnny (40)

N° 22017 – LAST BATTLE
Comment faire pour passer le chapitre 2 ? Existe-t-il un code ?
Johnny (40)

N° 22018 – QUACKSHOT
En Egypte, un mur m'écrase ! Comment faire pour l'éviter ? Existe-t-il une astuce ou un code pour aller plus vite jusqu'à la fin du jeu ?!
Johnny (40)

MORTAL KOMBAT

NOUVELLE VERSION!

TELEPHONE AU: 36.706.707

ENCORE PLUS D'INFOS! LES ENFANTS CODES ACTION-REPLAY, L'ONCLE HUITIEME COMBATTANT, LE COUSIN COUP SPECIAL, LA TATA FATALITY, LES SŒURS ASTUCES INEDITES: TOUTE LA FAMILLE DES BONS PLANS T'ATTEND SUR LA LIGNE DE MEGAFORCE, AU **36.706.707**. SEPT JOURS SUR SEPT, A N'IMPORTE QUELLE HEURE, C'EST SIMPLE COMME BONJOUR, TU N'AS QU'A DECROCHER TON TELEPHONE! ET CA CHANGE TOUS LES JOURS!

CONÇU PAR MEGAFORCE, DISPO 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, TARIF : 8,76 F l'appel + 2,19 F/mn

SEGA OUVRE UNE NOUVELLE BOUCHERIE SUR MEGADRIVE.

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI

3615 SEGA

les secrets...

Les trucs et astuces pour nos chers jeux vidéo sont nombreux, et tous les mois, nous vous faisons bénéficier des efforts acharnés de toute l'équipe pour trouver de nouveaux codes, vous donner des conseils de jeux, etc. Mais vous aussi, vous êtes très forts et nombre d'entre vous nous ont déjà envoyé leurs astuces, gagnant ainsi l'un des nombreux cadeaux Sonic : tee-shirt, trousse, ceinture, casquette, pin's, sac, etc. Comment faire ? Pour chaque astuce (à condition qu'elle soit originale et qu'elle soit juste), prenez un bout de papier, inscrivez-la dessus lisiblement, en n'oubliant pas de mentionner clairement le titre du jeu, le modèle de console utilisée, et bien sûr vos coordonnées personnelles. Renvoyez-nous le tout sous enveloppe timbrée à l'adresse suivante :

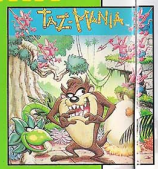
LES SECRETS DE MEGA FORCE,
103, boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

BAD OMEN

MEGADRIVE

• Au titre, appuyez sur START, et une fois arrivé au menu d'options, appuyez simultanément sur GAUCHE, A et C. Sélectionnez maintenant le type de partie et vous disposerez de 99 billes.

TAZMANIA



GAME GEAR

• Au dernier niveau, n'essayez pas d'attaquer Moma Bird, ce serait cause perdue. Il faut en fait que vous montiez et que vous vous dirigiez ensuite vers la droite. Arrivé au bout du chemin, utilisez le saut tourbillonnant et sautez aussi loin que possible afin de vous rapprocher de l'œuf qui gît à cet endroit. Sautez une fois dessus et la victoire est à vous !

AMERICAN PRO FOOTBALL

MASTER SYSTEM

• Voici quatre codes imbattables :

3CFFDMKMFRFFQFU6FWM7FAR2FF
4RFFD4MMFIFLSWSEFJK7FARJFF
AZFF6FFFFFF22FHNFFX7FFFWFF
NFFF63RFWFFH3FNKFWQ7FFF2FF

BEAST WARRIOR

MEGADRIVE

• Pour accéder au Sound Test de ce jeu de combat, il vous suffit d'appuyer simultanément, à la page de présentation, sur BAS, A, B, C et START.

BATMAN RETURNS

GAME GEAR

• Pour battre le boss du niveau 1, il ne faut l'attaquer que lorsqu'il boit. Vous devrez successivement avancer vers lui, lui tirer dessus, vous baisser, lui tirer dessus une nouvelle fois puis revenir à gauche du tableau afin d'éviter ses flammes. Il ne vous reste plus qu'à répéter cette série de manœuvres jusqu'à ce que vous sortiez victorieux du combat.

MOONWALKER

MASTER SYSTEM

• À l'écran de présentation, appuyez simultanément sur A, B et SELECT afin d'avoir les vies infinies.

ARROWFLASH

MEGADRIVE

• Au menu de sélection, choisissez "charge" comme pouvoir puis ressortez et attendez la démo. Retournez au menu et choisissez cette fois "stock" comme pouvoir. Commencez maintenant la partie et vous vous apercevrez que votre pouvoir est infini !

ACTION FIGHTER

• Pour être invincible, validez le mot de passe suivant : © SEGA.

MASTER SYSTEM

ARCUS ODYSSEY

MEGADRIVE

• Commencez un jeu à deux joueurs puis tuez-en un immédiatement : vous bénéficierez ainsi de l'équipement du défunt.

RC GRAND PRIX

MASTER SYSTEM

• Voici ce qu'il faut acheter pour avoir une chance d'arriver en finale. Pendant les deux premières courses, essayez de terminer premier.

Troisième course : Acheter les suspensions jaunes à 180.
Quatrième course : Acheter les roues bleues.
Cinquième course : Acheter le moteur vert.
Sixième course : Acheter la batterie bleue.
Septième course : Rien.
Huitième course : Acheter la batterie jaune.
Neuvième course : Rien.
Dixième course : Acheter le moteur jaune.

MORTAL KOMBAT

MEGADRIVE

• À l'écran qui affiche les règles du tournoi, appuyez sur A, B, A, C, A, B, et enfin sur B pour voir gicler le sang durant les combats.

• À l'écran dans lequel défilent de droite à gauche les têtes des combattants, appuyez sur BAS, HAUT, GAUCHE, GAUCHE, A, DROITE et enfin sur BAS. Vous accéderez alors à un tableau d'options caché.

BART VS THE SPACE MUTANTS

GAME GEAR

• Si vous envoyez une fusée dans le "E" de l'enseigne du magasin "Kwik-E-Mart", vous gagnerez deux vies !

Toutes les stratégies pour faire de vous

UN GAGNANT

Des pages et des pages de trucs et d'astuces inestimables pour 50 des meilleurs jeux Sega.

Chaque jeu est traité sur deux pages remplies de photos d'écran en couleurs et de fonctions spéciales. Des séquences étape par étape d'écrans vous aident à traverser les niveaux les plus durs.

Et comme si cela ne suffisait pas, il y a des trucs et astuces pour 50autres jeux !

Un album tout en couleurs
plus de 500 photos - 112 pages

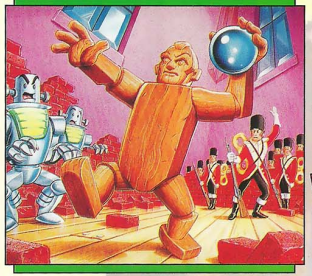
90 F
SOLAR

les secrets...

WOODY POP

• Pour accéder aux salles secrètes du jeu, rendez-vous dans une salle traversée par le train, et dans laquelle se trouve un diamant. Saisissez ce dernier et placez-le dans le tunnel du train. Vous gagnerez alors 20.000 points et vous serez transporté dans l'une des salles secrètes, qui sont au nombre de quatre.

GAME GEAR

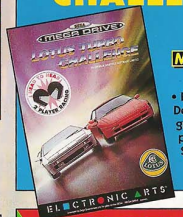


BASKETBALL NIGHTMARE

• À l'apparition du titre, appuyez sur START, puis sur B et START simultanement pour pouvoir choisir le niveau de difficulté.

MASTER SYSTEM

LOTUS TURBO CHALLENGE



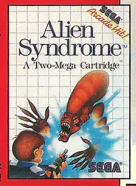
MEGADRIVE

• Et vroooooooum ! Des turbos illimités grâce au mot de passe suivant : SLUGPACE.

ALIEN SYNDROME

MASTER SYSTEM

• À la page de présentation, appuyez sur HAUT, BAS, BAS, BAS, BAS, HAUT, DROITE, GAUCHE, DROITE, GAUCHE et enfin sur le bouton 2. Vous serez desormais invincible !



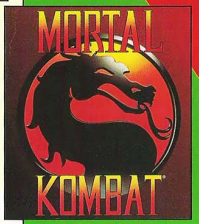
Arnaud LECUTIEZ a gagné le Tee-shirt Sonic !

MORTAL KOMBAT

GAME GEAR

Ces deux astuces fonctionnent à la fois sur Master System et sur Game Gear. :

• A l'écran qui affiche les règles du tournoi, appuyez sur le bouton 2, sur le bouton 1, sur le bouton 2, sur HAUT puis sur BAS pour pouvoir enfin assister à de sanglants combats !



MASTER SYSTEM

• Lorsque le logo Mortal Kombat apparait en rouge à l'écran, appuyez sur HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, 2 et enfin sur DROITE afin de pouvoir battre votre adversaire après lui avoir infligé un seul et unique coup.

BATTLE SQUADRON

• À l'écran des options, choisissez 5 pour nombre de vies, 3 pour nombre de crédits, 8 pour tir maximal des ennemis et 100 pour vitesse de tir. Commencez ensuite une partie à deux et laissez le deuxième joueur se faire toucher. À partir de ce moment-là, vous aurez ainsi quatre crédits au lieu de deux.

MEGADRIVE

BATMAN RETURNS et CHUCK ROCK

GAME GENIE

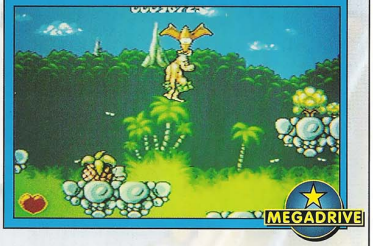
Toujours et encore des codes pour votre Game Genie ! Vous savez tous maintenant que le Game Genie est un petit accessoire en vente partout, qui s'enfiche entre votre console et la cartouche de jeu. En tapant les codes que nous vous donnons ou ceux livrés avec votre Game Genie, vous pouvez alors modifier votre jeu et jouer avec des tas de vies, des munitions illimitées, etc., ou au contraire le "corser" en augmentant les difficultés !

BATMAN RETURNS

BEFA-AABL : Commencez la partie avec 10 vies.
GKFA-AAFE : Commencez la partie avec 50 batarangs.
NPFA-AAFE : Commencez la partie avec 99 batarangs.
A3FA-AAFL : Commencez la partie avec 6 bombes fumigènes.
NPFA-AAFL : Commencez la partie avec 99 bombes fumigènes.
AKFA-AAF0 : Commencez la partie avec 2 pistolets.
NPFA-AAF0 : Commencez la partie avec 99 pistolets.
AKFA-AAF6 : Commencez la partie avec 2 super bats.
NPFA-AAF6 : Commencez la partie avec 99 super bats.
AMGA-CAD6 : Commencez la partie au niveau 2.
CSGA-CAD6 : Commencez la partie au niveau 14.
C1GA-CAD6 : Commencez la partie au niveau 16.
C5GA-CAD6 : Commencez la partie au niveau 17.

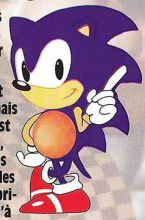
CHUCK ROCK

AEAT-EABW : Commencez la partie avec 2 vies seulement.
AYAT-EABW : Commencez la partie avec 6 vies.
A6AT-EABW : Commencez la partie avec 8 vies.
BEAT-EABW : Commencez la partie avec 10 vies.
BTCT-EA5E : Vies infinies.
B5RA-AA3Y : Énergie illimitée.
HC5A-AA8J : Invincibilité partielle (les plantes piquantes et l'eau verte vous atteindront quand même).
AXHA-AA6J : Plus besoin d'air pour nager sous l'eau.
ANAT-EAA2 : Commencez la partie au niveau 3, zone 1.



MEGADRIVE

"MONTREZ-VOUS" EN SONIC !



Choisissez l'une de ces magnifiques montres (ou plusieurs, si ça vous chante !) et faites (-vous) un super cadeau de Noël !

Non seulement ces montres arborent l'effigie de notre héros préféré, mais en plus notre cher hérisson y est animé ! Selon les modèles, il tourne, fait du ski, ou bien son copain Tails apparaît et disparaît toutes les 15 secondes. Ces montres sont fabriquées en France, étanches jusqu'à 30 mètres et garanties un an ! (livrées dans un superbe écrin avec carton de garantie)

Modèle A : 180 F (+25 F de port)
Modèle B : 200 F (+25 F de port)
Modèle C : 220 F (+25 F de port)

BRANCHEZ-VOUS À L'HEURE SONIC, en remplissant le bon de commande ci-dessous !

Bon de commande à découper ou photocopier, et à renvoyer à : "MEGA FORCE – Montres Sonic, 103 Boulevard MacDonald, 75019 PARIS".

❑ Je commande ..... exemplaire(s) du(des) modèle(s) suivant(s) :
❑ Modèle A : 180 F ❑ Modèle B : 200 F ❑ Modèle C : 220 F

+ 25 F de port

Total de mon chèque établi à l'ordre de Mega Force = ... F

NOM et PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
.....
.....
CODE POSTAL : .....
VILLE : .....

(Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.)

les secrets...

STREETS OF RAGE

• Pour accéder à un tableau caché comprenant un Stage Select et une option d'invincibilité, allez au Sound Test et écoutez le son 11 en appuyant sur les boutons 1 et 2.

Renaud CHALET a gagné le sac à dos Sonic !

GAME GEAR

PHANTASY STAR

MASTER SYSTEM

• Il existe un moyen d'échapper à tous les ennemis de Phantasy Star (même à ceux qui ne vous laissent normalement pas vous échapper). Pour cela, utilisez une baguette magique que vous trouverez dans un magasin à Skeur sur Thezoris. Équipez Noah d'une de ces baguettes en tant qu'arme, et achetez-en une de plus. Puis, lors des batailles, sélectionnez la baguette dans le menu Items. Ce truc fonctionne partout dans le jeu, sauf quand toutes les directions sont bloquées ou lorsque vous affrontez d'imposantes créatures comme Medusa ou Lassic.

MEGATRAX

• Suite et fin des codes de ce jeu pétaradant, en mode hard.

Niveau 1 :	HARD	Niveau 8 :	VZ25
Niveau 2 :	LTR9	Niveau 9 :	AGT3
Niveau 3 :	693F	Niveau 10 :	PB4V
Niveau 4 :	VJSU		
Niveau 5 :	TENF		
Niveau 6 :	ERU7		
Niveau 7 :	DH2F		

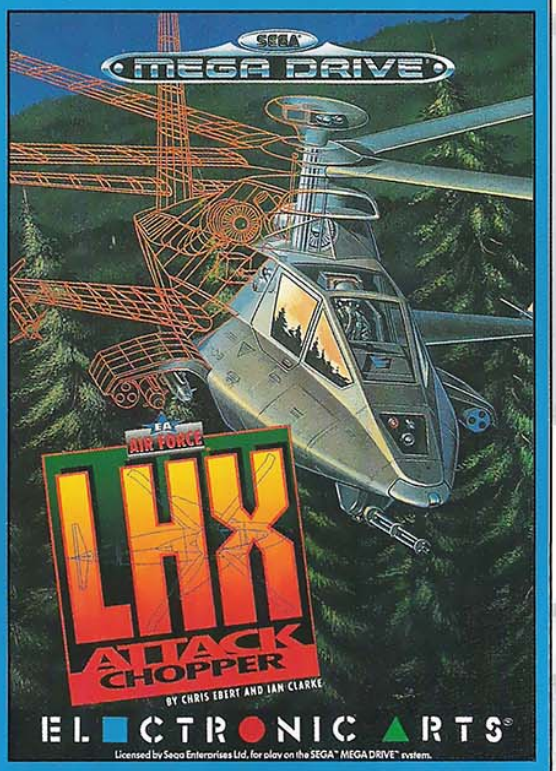
MEGADRIVE

SLAP SHOT

• Dès le début d'une baston, appuyez comme un fou sur les boutons 1 et 2 afin de donner un maximum de coups de poing à votre adversaire. Si vous possédez un joystick à fonction turbo, cette dernière sera la bienvenue. En effet, si vous perdez la baston, vous serez envoyé en prison pour deux minutes.

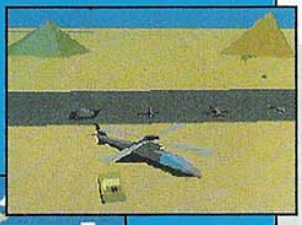
MASTER SYSTEM

LHX ATTACK CHOPPER



• Voici tous les codes du jeu en mode "Very Easy" :

Niveau 1 :	CAAAAEA	Niveau 19 :	CAIAYLA
Niveau 2 :	CAAAIFA	Niveau 20 :	CAIAYLA
Niveau 3 :	CAAAQGA	Niveau 21 :	CAIAAYC
Niveau 4 :	CAAAYHA	Niveau 22 :	CAIAIZC
Niveau 5 :	CAIAAQC	Niveau 23 :	CAIA94C
Niveau 6 :	CAIAIRC	Niveau 24 :	CAIAY6C
Niveau 7 :	CAIAQSC	Niveau 25 :	CAIABIE
Niveau 8 :	CAIAYTC	Niveau 26 :	CAIAJJE
Niveau 9 :	CAIABAE	Niveau 27 :	CAIARKE
Niveau 10 :	CAIAJBE	Niveau 28 :	CAIAZLE
Niveau 11 :	CAIARCE	Niveau 29 :	CAIABYG
Niveau 12 :	CAIAZDE	Niveau 30 :	CAIAJZG
Niveau 13 :	CAIAB9G	Niveau 31 :	CAIAR4G
Niveau 14 :	CAIAJRG		
Niveau 15 :	CAIARSG		
Niveau 16 :	CAIAZTG		
Niveau 17 :	CAIAAIA		
Niveau 18 :	CAIAIJA		



MEGADRIVE

Alors champion!?
Tu veux toujours continuer à jouer??

Casser du Robotnik, destroyer le syndicat du crime, cogner les boss, ça te fait pas peur? Yo! Alors suis PANINI! Les 120 cards SEGA SUPER PLAY viennent d'atterrir chez ton marchand de journaux. Avec des trucs, des tips, des astuces d'enfer pour cartonner dans l'univers SEGA MEGADRIVE, des infos canons sur 79 jeux et des fiches top secret sur les segahéros. Tu prendras des forces en les collectionnant et en les échangeant. Alors, secoue toi les pads et speed te les procurer. Mot de passe : PANINI Comment? t'es pas encore parti?

SEGA COLLECTOR CARDS "SEGA SUPER PLAY"

PANINI

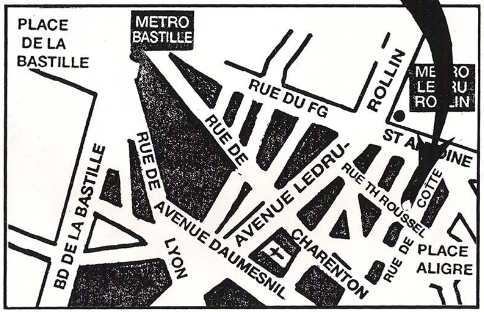
5Frs la pochette de 8 cards - 30Frs le classeur spécial cards - en vente chez ton marchand de journaux

©Sega Enterprises Ltd. 1991 Licensed by European Licensing Group B.V. - HAVAS COMMUNICATION MEDITERRANEE

ESPACE 3 News

N° 4 - Novembre 1993

SI VOUS N'ETES PAS ICI VOUS ETES PERDU !!!

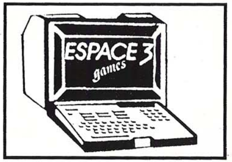


Dommage pour les amateurs du TGV Nord, mais il est désormais inutile d'aller à Lille pour trouver une boutique ESPACE 3. A l'angle de la rue Théophile Roussel et de la rue Cotte, dans le 12ème arrondissement, s'est ouvert le 23 octobre une nouvelle boutique ESPACE 3, à 2 mn du métro LEDRU-ROLLIN. Dès 9 h 30 ce jour là vous étiez nombreux sur le trottoir à attendre l'ouverture du magasin. Vous avez pu découvrir un nouvel espace jeux, clair et attrayant, où "tournent" les démos des toutes dernières nouveautés et où vous bénéficiez des conseils avisés de sympatiques vendeurs. Chaque acheteur est reparti avec un T-Shirt à l'éfigie de la mascotte.

Venez vite, vous aussi, profiter des super promos d'ouverture, nous vous attendons, n'oubliez-pas !

ESPACE 3
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS
Tel : 43 45 93 54

L'AMIGA CD32 ET LA 3DO ARRIVENT.
POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS APPELER LE 16/20 87 69 55



CE MOIS-CI SUR LE 3615 ESPACE 3

SUPER CONCOURS
TOP FLOP

EN NOVEMBRE GAGNEZ
5 MORTAL COMBAT
5 STREET FIGHTER II TURBO
Pour cela, vous devez établir dans l'ordre, le classement des 3 meilleurs jeux (TOP) et du plus mauvais jeux (FLOP) sur SUPER NINTENDO ou sur MEGADRIVE :
Pour en savoir plus
3615 ESPACE 3

ET TOUJOURS !
lA COTE DE L'OCCASION
Des centaines de petites annonces pour échanger vos jeux et derterminer leurs prix

☞

LE CATALOGUE COMPLET AVEC TOUTES LES NOUVEAUTES
Nous ne pouvons mettre tous nos jeux dans nos publicités. En consultant le 3615 ESPACE 3 découvrez la totalité de notre catalogue.

☞

POUR ETRE SERVI PLUS VITE PASSEZ VOS COMMANDES SUR LE **3615 ESPACE 3**

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS — 2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS TEL : 43 45 93 82

LILLE — 4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43 — 44 rue de Béthune TEL : 20 57 84 82

STRASBOURG — 6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21

DOUAI — 39 rue Saint-Jacques TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 + PERITEL + SONIC 840 F

STREET FIGHTER II' CE 529 F

ADDAMS FAMILY (EUR)	385,00	MICKEY & DONALD (JAP)	299,00
ALADDIN (EUR)	425,00	NBA ALL STAR CHALLENGE (EUR)	385,00
AQUATIC GAMES (JAMES POND III) (EUR)	249,00	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425,00
ASTERIX (EUR)	425,00	PINK PANTHER (USA)	449,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	299,00	POPULOUS 2 (EUR)	385,00
BATTLE TOADS (JAP)	345,00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	385,00
BEST OF THE BEST (USA)	425,00	POWER MONGER (USA)	299,00
BULLS VS BLAZERS (USA+EUR)	385,00	PUGSY	495,00
CAPTAIN OF AMERICA (USA)	299,00	RISKY WOOD (USA)	299,00
CHAKAN (USA)	299,00	ROAD RASH II (EUR)	385,00
COOL SPOT (EUR)	385,00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	385,00
CRUE BALL (JAP)	299,00	ROLLING THUNDER 3	TEL
DAVIS CUP TENNIS (USA)	425,00	ROYAL RUMBLE	490,00
DINOSAURS FOR HIRE (USA)	425,00	SHINING FORCE (EUR)	425,00
FATAL FURY (USA)	345,00	SHINOBI III (JAP)	385,00
FORMULA ONE 'EUR)	385,00	SLIM WORLD (USA)	299,00
GAUNTLET 4	TEL	SONIC SPINBALL (EUR)	385,00
GENERAL CHAOS (EUR)	425,00	SPIDERMAN X MEN (USA)	425,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	345,00	SUPER HIGH IMPACT (USA)	299,00
GLOC (EUR)	385,00	SUPER KICK OFF (EUR)	385,00
GREEN DOG (EUR)	299,00	SUPER SMASH TV (USA)	299,00
GUNSTARS HEROES	TEL	TALE SPIN (USA)	299,00
HAUNTING (EUR)	425,00	TAZMANIA (EUR)	299,00
HOOK(USA)	425,00	TECHMO WORLD CUP (EUR)	345,00
INDIANA JONES (EUR)	249,00	THUNDER FORCE IV (EUR)	385,00
JUNGLE STRIKE (EUR)	385,00	TINY TOON (EUR)	385,00
JURASSIC PARK (EUR)	385,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	385,00
LA BELLE ET LA BETE (USA)	425,00	ULTIMATE SOCCER (EUR)	385,00
LAND STALKER (USA)	495,00	X MEN (EUR)	385,00
LITTLE MERMAID (USA)	249,00	WIMBLEDON TENNIS (4 JOUEURS) (EUR)	385,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	419,00	ZOMBIES ATE NEIGHBOR (USA)	425,00

MEGA PROMOS !

BLOCK OUT (JAP)	99,00	BUBSY (EUR)	299,00
ALIEN 3 (EUR)	199,00	STREET FIGHTER II TURBO	549,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	149,00	LOTUS TURBO CHALLENGE (USA)	129,00
AYRTON SENNA GP (JAP)	290,00	MASTER OF MONSTERS (JAP)	99,00
BATMAN RETURN (EUR)	199,00	MERCS (EUR)	149,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	190,00	OUT RUN 2019 (JAP)	199,00
CALIFORNIA GAMES (EUR)	199,00	RAMBO 3 (EUR)	199,00
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	129,00	ROAD RASH (JAP)	199,00
CRYING (JAP)	190,00	SAINT SWORD (JAP)	129,00
DARIUS II (USA)	149,00	SONIC (JAP)	149,00
DICK TRACY (EUR)	199,00	SONIC 2 (JAP)	249,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL (JAP)	199,00	SPEEDBALL 2	159,00
DONALD QUACK SHOT (JAP)	150,00	SUNSET RIDERS	159,00
EA ICE HOCKEY (JAP)	149,00	STRIDER (EUR)	199,00
FLASH BACK (EUR)	349,00	THUNDER FORCE III (JAP)	199,00
F1 CIRCUS (JAP)	190,00	THUNDER PRO WRESTLING (JAP)	129,00
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199,00	TOE JAM EARL (EUR)	129,00
GOLDEN AXE 2 (EUR)	199,00	TURBO OUT RUN(EUR)(EUR)	199,00
GYNOUG (EUR)	149,00	UNDEADLINE (EUR)	149,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	199,00	VERITEX (EUR)	129,00
JORDAN VS BIRD (USA)	190,00	WONDERBOY 3 (EUR)	129,00
LEMMINGS (EUR)	159,00	ZERO WING (EUR)	129,00
LHX ATTACK CHOPPER (USA)	190,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

GAME GEAR

ALIEN 3	129,00	SHINOBI	129,00
G-LOC	149,00	SIMPSONS BART	129,00
MORTAL KOMBAT	269,00	SMASH TV	129,00
JURASSIC PARK	249,00	SUPER OFF ROAD	129,00
SONIC CHAOS	259,00	STAR WRAS	259,00
T2 : JUDGEMENT DAY	259,00	ETC ...	

GENIAL ! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US

MEGA CD

MEGA CD 2	1790 F
MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER	1990 F
MEGA CD USA + SOLFEACE + SHERLOCK HOLMES + 4 JEUX EN 1 + CDX PRO	2490 F

MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	299,00	ROAD BLASTER	385,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	299,00	SHWARTZCHILD	299,00
FINAL FIGHT	**299,00**	SONIC CD	590,00
PRINCE OF PERSIA	250,00	WONDER DOG	250,00
RAMNA 1/2	449,00		

MEGA CD USA

AH3 FIREHAWK	TEL	LETHAL ENFORCER + GUN	549,00
BATMAN RETURN	385,00	MAD DOG MC CREE	495,00
CHUCK ROCK	425,00	MICROCOSM	495,00
CLIFHANGER	425,00	MONKEY ISLAND	449,00
DRACULA	TEL	SILPHEED	425,00
DUNGEON MASTER	449,00	SPIDERMAN	385,00
ECCO LE DAUPHIN	425,00	SEWER SHARK	495,00
EUROPEAN RACERS	425,00	SHERLOCK HOLMES 2	449,00
HOOK	425,00	SUN OF CHUCK	TEL
INDIANA JONES	449,00	TERMINATOR	495,00
INXS : MUSIC VIDEO	449,00		
JOE MONTANA	495,00		
KRISS KROSS	449,00		

MEGA CD EUROPE

DUNE	385	SHERLOCK HOLMES	385,00
FINAL FIGHT	385,00	WOLFCHILD	385,00
JAGUAR XJ220	385,00	WONDERDOG	385,00
NIGHT TRAP	449,00	WWF : RAGE IN THE CAGE	385,00
SONIC CD	TEL		

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : .... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° ....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../.............. Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

ÉDITEUR VIRGIN
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 1993

ROBOCOP VS TERMINATOR

Plusieurs années après l'invention de l'extraordinaire machine "Robocop", les systèmes Cyberdine furent engagés par Sac-Norad dans le but de construire le réseau de défense Skynet. La technologie révolutionnaire ayant servi à construire Robocop fut utilisée pour connecter un cerveau humain à l'ordinateur contrôlant le réseau de défense. Malheureusement, quelque chose tourna mal... Peu de temps après sa mise en service, l'ordinateur devint conscient et lança des machines de guerre contre les humains. Pour essayer d'anéantir la résistance humaine, Skynet envoya une escadrille de Terminators dans le passé. Ces Terminators arrivèrent dans les bureaux de l'OCP et piégèrent Robocop dans un combat avec le puissant robot 'ED-209'. Une fois que Robocop eut battu ED-209, il s'introduisit dans l'ordinateur et donna inconsciemment à Skynet les informations qu'il voulait. Maintenant, Robocop doit se frayer un chemin à travers le Futur pour atteindre le sanctuaire de Skynet. Si Robocop a été conçu pour sauver l'humanité, il doit alors anéantir l'ordinateur !

ROBOCOP, PLUS HÉROS QUE JAMAIS !

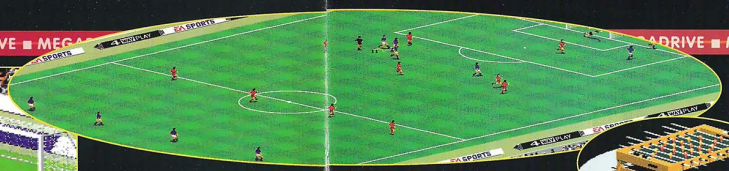
La nuit vient à peine de tomber sur la ville et tout semble tranquille. Tout à coup, vous débarquez, l'arme au poing... Les ennemis, dissimulés sur les toits ou derrière des fenêtres, explosent dans une mare de sang sous l'impact de vos balles. Vous grimpez avec une grande agilité aux échelles et sautez de toit en toit pour poursuivre votre mission. Même suspendu à un câble, vous arrosez vos ennemis d'une pluie de balles. Parfois, vous ramassez des armes encore plus dévastatrices et là, c'est un vrai feu d'artifice. Tout explose sur votre passage et les caméras de surveillance sont alors hors d'usage. Mais attention aux Terminators ! D'une mécanique très résistante, ils peuvent se relever plusieurs fois et vous infliger encore d'importants dommages. Une dernière chose, n'oubliez pas de libérer les otages...

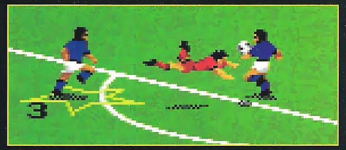
UNE SURPRENANTE SURPRISE...

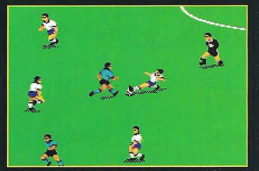
Nous avons été époustouflés, comme vous l'êtes certainement en regardant toutes ces images. Ce titre est réellement très prometteur et devrait faire partie de vos cadeaux de Noël ! Ne ratez pas le test...

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS

DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 1993







FIFA soccer

LE RÉALISME AVANT TOUT !

Devant Fifa Soccer, il est assez difficile de calmer sa joie, son ardeur et son plaisir, même si ce n'est ni le lieu, ni le moment. Dans la vie, on doit connaître ses priorités, et la priorité du moment c'est de clamer haut et fort que cette simulation s'annonce comme LA simulation du moment dans le domaine du football. C'est clair, c'est simple, c'est net, il est pratiquement possible de tout y faire. Tête, retourné, passe courte, passe longue, amorti, jonglerie, dribble, corner, six mètres, coup franc, penalty, etc. Toutes les actions du véritable football sont disponibles. Une option, parmi la dizaine disponible, permet également de revoir une action ou un but qui vous a bien plu.

DES OPTIONS, TOUJOURS DES OPTIONS !

Les options seront certainement l'un des points forts de Fifa Soccer, car là encore et au risque de me répéter, il est apparemment possible de tout réaliser. En choisissant une équipe, vous déterminez également son niveau de jeu ainsi que son style. Certaines seront hyper balaises en attaque, d'autres très fortes en défense, bref il y en aura pour tous les goûts. Aussi, pour parfaitement manœuvrer dans cette simulation, il faudra en connaître toutes les ficelles, ce qui ne sera certainement pas chose facile. Allez, trêve de balivernes et de bavardages, nous nous arrêterons là pour l'instant car nous préférons vous garder toutes les surprises que vous découvrirez dans Fifa Soccer, pour le test du mois prochain. Préparez quand même votre porte-monnaie si vous désirez venger l'équipe de France (après sa défaite au Parc !)...

Bonjour, je me présente : Ron Barr, commentateur d'EA Sports et je vous souhaite la bienvenue. Aujourd'hui, nous allons certainement assister à un match très mouvementé grâce aux deux équipes de qualité qui vont s'affronter sur cette splendide pelouse. Sachez aussi que la température est de 22° ! Voyons ensemble les deux équipes. L'Italie fait partie des meilleures équipes au monde, grâce à son attaque de choc et à sa défense très serrée et disciplinée. Les Belges sont les meilleurs pour monter une attaque. Ils aiment se déployer sur les ailes et percer le milieu du terrain. Attention, le coup d'envoi vient d'être donné...

CLIFFHANGER

ÉDITEUR SONY IMAGESOFT

DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 1993

Des monts enneigés vous ont accepté parmi eux depuis fort bien longtemps, à l'époque où vous aviez découvert que les pierres étaient vivantes. À partir de ce jour, tout a été bien différent... Peu à peu, vous êtes devenu un expert, pouvant facilement deviner l'emplacement de grimpeurs à leur seule description des lieux et possédant une agilité et une force exemplaire pour escalader les plus dangereux pics.

ÉNERGIQUE ET VOLONTAIRE...

Cette fois, impossible d'utiliser l'hélicoptère, les conditions météo ne s'y prêtent pas. Déposé au pied des montagnes, vous commencez votre ascension... L'appel d'urgence provient de ce ravin où plusieurs personnes sont bloquées... Vous avancez courageusement sur un terrain accidenté, évitez des chutes de pierres, et franchissez des gouffres pour enfin les apercevoir.

UNE SURPRISE DE TAILLE !

Curieusement, l'accueil est assez brutal... Coups de pied, coups de poing, vous êtes obligé d'en venir aux mains vous aussi. Après une course folle, une baston d'enfer, vous vous réchauffez rapidement au coin d'un feu pour repartir de plus belle. Vous franchissez les ravins d'un seul bond, escaladez les parois sous le feu de tireurs et échappez miraculeusement aux avalanches. Au cœur des montagnes, dans des cavernes, la neige n'est pas présente mais les chauves-souris ne manquent pas et c'est fou ce qu'elles sont excitées ces petites bêtes !

ULTIMA games

1ère chaine de magasins de jeux vidéo neuf et d'occasion en France !!!

ULTIMA - REPUBLIQUE
5, Bld Voltaire - PARIS 75011
Tél. : 43 38 96 31
Fax : 43 38 11 86
Métro : République

ULTIMA - GOBELINS
57, Av des Gobelins - PARIS 75013
Tél. : 47 07 33 00
Métro : Place d'Italie/Gobelins

ULTIMA - TURIN
21, rue de Turin - PARIS 75008
Tél. : 42 94 97 14
Ce magasin ne vend pas de jeux et matétiels neufs
Métro : Turin/Rome/Liège

POURQUOI NOUS SOMMES N° 1 ?

• PRIX : les plus bas du marché ! • STOCK : + de 10 000 produits • ECHANGE : Nous échangeons vos consoles et jeux contre du neuf ou de l'occasion • ACHAT : Nous rachetons votre matériel comptant • GARANTIE : Tous nos jeux (neufs ou d'occasion) sont garantis 1 an • SAV : 2 techniciens réparent votre matériel en express • FIDELITE : 4 jeux neufs ou d'occases achetés sur une période d'un an = 1 jeu offert de votre choix

PLUS DE 200 000 CLIENTS NOUS ONT DÉJÀ FAIT CONFIANCE DEPUIS 9 ANS, N'HÉSITEZ PLUS, VENEZ CHEZ ULTIMA

MEGADRIVE fr* + câble péritel + 2 manettes	499 F
MEGADRIVE 2	690 F
MEGADRIVE fr* + 1 jeu au choix parmi sélection	549 F
MEGA CD 2 + 1 jeu	1990 F

ACCESSOIRES PROMO -50%

PRO 2 :
Joypad + tir auto + ralenti + paddle ..... **69 F**

ADAPTATEUR :
Cartouche Japonaise et USA .. **49 F**

FIGHTER 2 :
Joypad pour jeux baston, 6 boutons ..... **99 F**

JOYSTICK PRO 5 :
Joystick arcade, fighter 6 boutons ..... **259 F**

+ de 30 autres accessoires sont disponibles, nous avons tout !!!

PROMO GENIALE :

Pour tout achat d'un jeu neuf, nous vous offrons un adaptateur cartouche Jap/USA ou une remise de 50% sur le PRO 2 soit 35 F le joypad

JEUX NEUFS		JEUX D'OCCASION		JEUX CD	
ADDAMS FAMILY	379 F	ALTERED BEAST	79 F	Jeux français :	
AMAZING TENNIS	399 F	SONIC	79 F	DUNE	449 F
ANDRE AGASSI	389 F	CYBER BALL	79 F	FINAL FIGHT	399 F
ALLADIN (NEW)	449 F	STREET OF RAGE	99 F	JAGUAR	379 F
ASTERIX	399 F	DONALD	119 F	NIGHT DOP	399 F
BEST OF THE BEST (NEW)	449 F	WORLD CUP ITALIA	119 F	BATMAN	449 F
BULLS VS BLAZERS	349 F	SHADOW DANCER	119 F	PRINCE OF PERSIA	399 F
BUBSY (NEW)	349 F	SHINOBI	119 F	Jeux japonnais :	
CHAKAN	249 F	ESWAT	119 F	AFTER BURNER III	389 F
COOL SPOT	349 F	STRIDDER	119 F	AX 101	499 F
DAVIS CUP (NEW)	449 F	MICKEY	119 F	RAUNA 1/2	449 F
ECCO LE DAUPHIN	349 F	AQUATIC GAMES	119 F	SILPHEED	590 F
EA HOCKEY	199 F	BATMAN	149 F	SONIC III	590 F
EUROPEAN SOCCER	349 F	FIGHTING MASTER	149 F	Jeux US :	
FORMULA ONE (NEW)	399 F	IMMORTAL	149 F	CHUCK ROCK	449 F
FLASH BACK	349 F	MADASH	149 F	COOL SPOT	449 F
FATAL FURY	349 F	SONIC 2	149 F	ECCO LE DAUPHIN	449 F
GENERAL CHAOS (NEW)	419 F	SHADOW OF THE BEAST	149 F	HOOK	449 F
JURASSIC PARC (NEW)	399 F	E A HOCKEY	199 F	SPIDERMAN	399 F
JUNGLE STRICKE	349 F	MICKEY AND DONALD	199 F	TERMINATOR	449 F
LAND STALKER (NEW)	449 F	SPLAFTER HOUSE II	199 F		
MICKEY AND DONALD	249 F	TALESPIN	199 F		
MORTAL KOMBAT (NEW)	449 F	TAZMANIA	199 F		
ROCKET KNIGHT (NEW)	449 F	THUNDER FORCE III	199 F		
SHINOBI 3	349 F	BULLS LAKERS	249 F		
STREET OF RAGE II	349 F	ECCO LE DAUPHIN	249 F		
SHINNING FRA	449 F	NHLPA HOCKEY 93	249 F		
SPIDERMAN X MAN	399 F	STREET OF RAGE	249 F		
TINY TOONS	349 F	COOL SPOT	299 F		
TURTLES NINJA	349 F	FATAL FURY	299 F		
TURTLES TOURNEMENT FIGHTER (NEW)	449 F	FLASH BACK	299 F		
ZOMBIE (NEW)	449 F				

PROMO
STREET FIGHTER II
+ manette fighter
599 F

POUR TOUT ACHAT DE 4 JEUX NEUFS OU D'OCCASION SUR MEGADRIVE SUR UNE PERIODE D'UN AN, NOUS VOUS OFFRONS GRATUITEMENT UN JEU DE VOTRE CHOIX !!!

ACHAT

Nous ACHETONS COMPTANT ou en bon d'échange tous vos jeux et console au PLUS HAUT COURS du marché.

Exemple matériel :
MEGADRIVE COMPLETE **400 F**

Exemple jeux MEGADRIVE :
SHINING FORCE, FATAL FURY, MORTAL KOMBAT, FLASH BACK **200 F**

Nous vous reprenons tous vos jeux MEGADRIVE contre des jeux SUPER NINTENDO sans rien payer (à valeur égale). Possibilité de remplacer votre ancienne console et tous vos jeux contre console et jeux d'une autre marque.

ECHANGES

Echangez vos jeux à partir de 50 F, plusieurs milliers de jeux vous attendent !!!

CADEAU :
Pour 4 échanges par an, le 5ème est gratuit.

* Matériel d'occasion

ULTIMA Boutiques Province

- Marseille	26, rue de la Palud	13001	Tél. : (16) 91 33 24 25
- Mulhouse	13, rue de Hugwald	68000	Tél. : (16) 89 66 37 67
- Perpignan	2, rue Lafayette	66000	Tél. : (16) 68 56 76 20
- Tours	97, avenue Grammont	37000	Tél. : (16) 47 64 51 51
- Bastia	3, rue St François	20200	Tél. : (16) 95 31 68 70
- Juan Les Pins	14, avenue Maupassant	06160	Tél. : (16) 93 61 10 21
- Aix En Provence	40, cours Sextius	13100	Tél. : (16) 42 27 59 45
- Nimes	4, rue des Greffes	30000	Tél. : (16) 66 76 16 16
- Blois	48, rue Beauvoir	41000	Tél. : (16) 54 74 44 53
- Grenoble	4, rue des Bergers	38000	Tél. : (16) 76 64 06 11

Les prix et promotions peuvent varier dans chacune de nos boutiques, nous téléphoner.

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA,
5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 96 31 - Fax : (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Thierry.

Nom ..... Prénom .....
Adresse complète : .....
.....
Tél. (obligatoire) : .....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F
❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE
|_|_|_|_| DATE D'EXP.
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE..... SIGNATURE

MEGAFORCE 11/93

ÉDITEUR GREMLIN

DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 1993

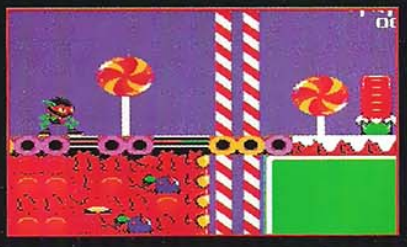
Ce qui vient de vous arriver est fantastique, incroyable, saugrenu, stupéfiant, mais pas déplaisant à première vue !

PLUS QUE SURPRENANT : DÉLIRANT !

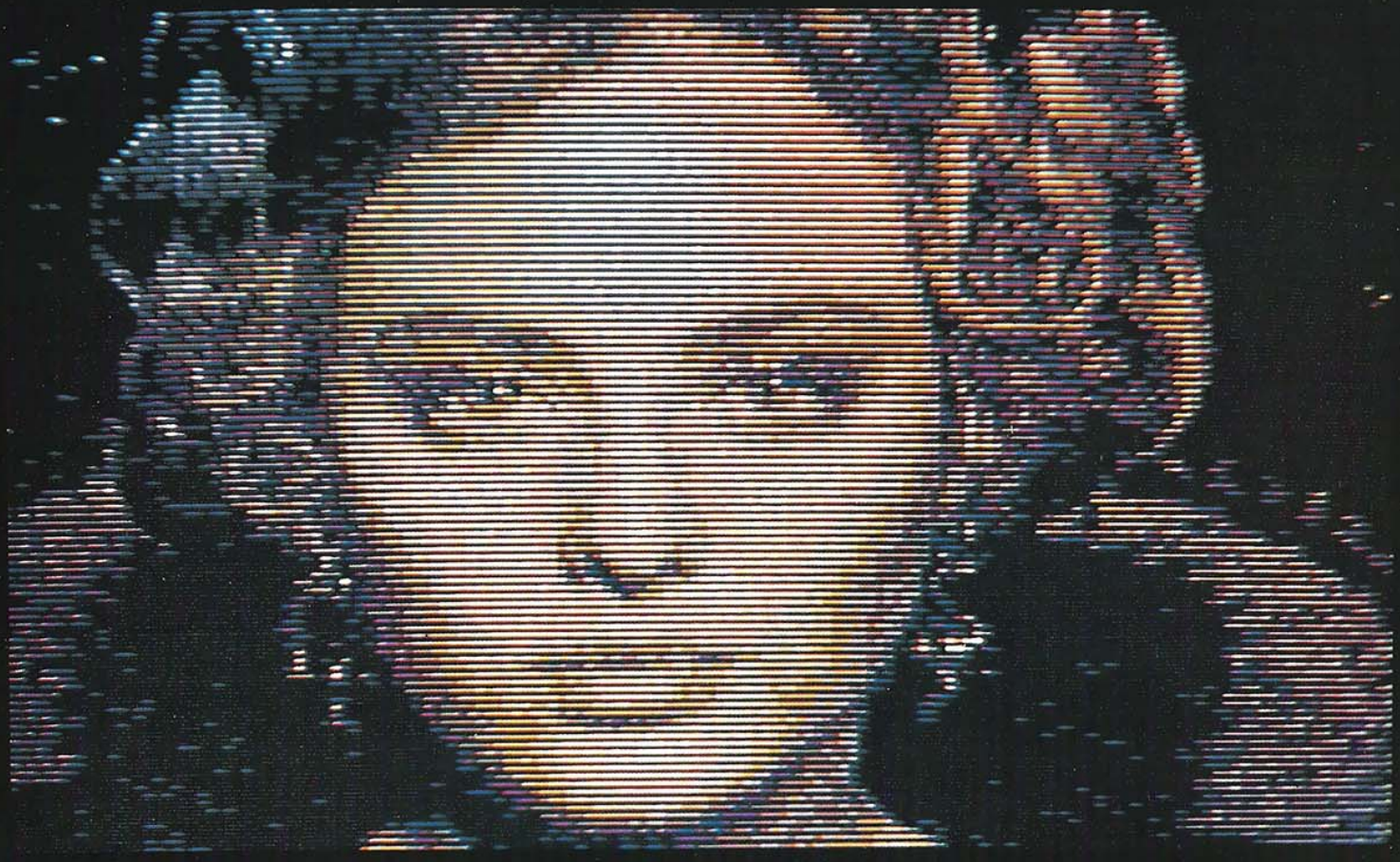
Subitement, par magie, votre petit corps de fourmi, entraîné aux plus secrètes techniques du ninja, vient d'être catapulté dans une autre galaxie, un monde imaginaire mais bien réel. Imaginaire car entièrement recouvert de sucreries, bonbons, gâteaux et sucettes, flamboyants de couleurs, mais aussi réel car la chantilly légèrement glacée, qui recouvre une grande partie du relief, est bel et bien glissante ! Pas question cependant d'y plonger tête première et de vous goinfrer de sucreries, car vous n'avez pas votre brosse à dents. Peu importe, vous parcourez le pays dans les moindre recoins à la recherche de bonbons que vous dégusterez plus tard et respirez avec joie les parfums transportés par le vent...

UN PEU DE MUSIQUE...

Curieusement, vous venez de quitter cette planète sucrée pour atterrir sauvagement au beau milieu d'instruments de musique. Là encore, vos petits yeux sont émerveillés et votre imagination commence déjà à penser à un monde rempli d'outils de bricolage, de jouets ou encore à une fantastique fête foraine. Serez-vous exaucé ?



ZOOL



LINTAS

DUNE is a trademark of DINO DE LAURENTIS CORPORATION and licensed by MCA/UNIVERSAL MERCHANDISING INC.
© 1984 DINO DE LAURENTIS CORPORATION. © 1993 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT & CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT. All rights reserved.

VOUS AVEZ DEJA DELIVRE BEAUCOUP DE PRINCESSES QUI FONT 90-60-90 ?

DUNE BIENTÔT SUR MEGA CD. DÉCEMBRE 93

[MEGADRIVE + MEGA CD]

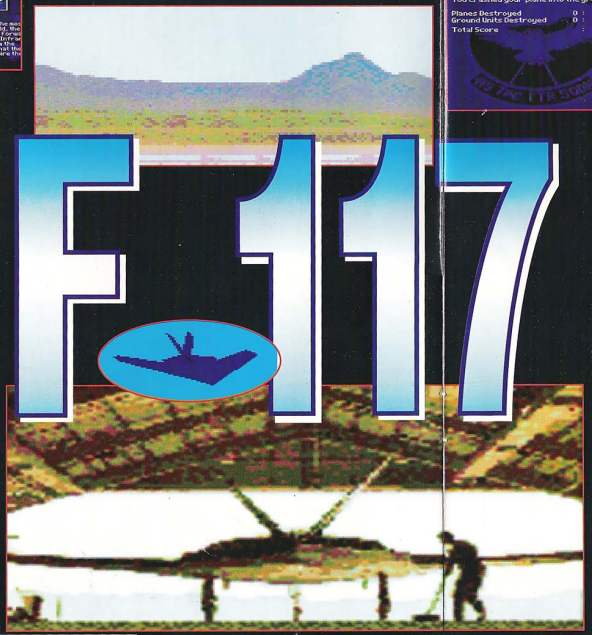
C'EST PLUS FORT QUE TOI.

SEGA

LA CLAQUE INTERACTIVE

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS

DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 1993



Vous appartenez à la "Dream Pilot Team" américaine. Autrement dit, vous vous appelez Tommy Cruiseman, l'un des meilleurs pilotes de l'US Air Force. Pourquoi pas le meilleur ? Tout simplement parce que vous n'avez pas encore rempli votre mission à bord du F-117, ou avion furtif.

BEST OF THE BEST

Iglooman : "Tu n'arriveras jamais à abattre ne serait-ce qu'un seul avion ennemi ! Déjà que tu ne p....BIP ! (version américaine censurée) pas droit." Tommy : "On parie, mon gros lapin ! J'les mets tous au tapis, à manger les pissenlits par la racine !" Tels furent les derniers mots d'encouragement du principal concurrent de Cruiseman avant qu'il ne s'envole pour sa première mission. De passage au hangar, il avait pu vérifier une dernière fois son équipement : missiles Maverick, mitraillettes Az-67, Napalm. Enfin, après un moment d'intense concentration, un verre de skeywhi à la main, il s'était envolé dans les cieux.

DESCENDRE EN FLAMMES LE "BEAR CAT"

Le Bear Cat, ou Toxic Avenger, est votre premier adversaire. Les roues de votre F-117 viennent tout juste de quitter le sol que ça tire de partout. En mode arcade ou en mode normal, avec vue du cockpit ou de l'extérieur, vous êtes libre de diriger votre avion furtif où bon vous semble, en détruisant chars et bases militaires et évitant de vous faire toucher. Car un crash coûte cher. Décédez autant de fois que vous le souhaitez, mais préservez le "furtif" ! Pour réussir dans votre tâche, des radars vous aident ainsi que des cibleurs pour dégommer les ennemis. Vous pouvez même piloter de nuit grâce aux viseurs infrarouges, et vous diriger subrepticement et furtivement vers les pirates du ciel dont vous ne ferez qu'une bouchée. Un simulateur de vol Electronic Arts - tiens, mais ce n'est pas un jeu de sport ? - livrable chez vous début décembre.

PIXISOFT
LES JEUX D'ENFER !
CLUB D'ECHANGE PIXISOFT
CHANGEZ DE JEU !!!
100F MEGADRIVE 80F MASTER-SYSTEM, GAMEGEAR

Envoyez-nous votre jeu accompagné du paiement de l'échange (80F ou 100F + frais de port), ainsi que le bon ci-dessous rempli avec le nom des jeux que vous désirez en retour.

SEGA

MEGADRIVE
MEGADRIVE FRANCAISE + STREETS OF RAGE + SONIC + 2 MANETTES = 990F

NEWS (vente uniquement)

	399 F	
ALADIN n.c.	ALIENS 3	KING OF THEMONSTERS
ASTERIX n.c.	ANOTHER WORLD	LEMMINGS
DAVIS CUP TENNIS n.c.	ARIEL	LHX
FORMULA ONE n.c.	AYRTON SENNA GD PRIX	MEGALOMANIA
GENERAL CHAOS 399F	BATMAN RETURNS	NHL HOCKEY 93
JUNGLE STRIKE 399 F	BULLS VS BLAZERS	POWER MONGER
JURASSIC PARK 399 F	BUBSY	PREDATOR 2
LAND S TALKER n.c.	CAPRIATI TENNIS	ROAD RASH 2
MIG 29 n.c.	CAPTAIN AMERICA	ROLO
MORTAL COMBAT 490F	CHIKI CHIKI BOYS	SONIC 2
NHLPA HOCKEY 94 n.c.	COOL SPOT	STREETS OF RAGE 2
ROCKET KNIGHT n.c.	DESERT STRIKE	SUMMER CHALLENGE
STREET FIGHTER 2 n.c.	EUROPEAN SOCCER	TALESPIN
SHINOBI 3 399F	FATAL FURY	TEAM USA BASKET
SHINING FORCE 449 F	FLASH BACK	TERMINATOR 2
SUPER BASRALL 2020	GALAHAD	THUNDERFORCE 4
ULTIMATE SOCCER n.c.	GLOBAL GLADIATOR	TINY TOONS
X-MEN 399 F	GREEN DOG	WIP RUSH
	INDIANA JONES	WORLD OF ILLUSION
		WWF WRESTLEMANIA

VENTE D'OCCASION MEGADRIVE
(sauf les news) 150 F à 250 F

GAMEGEAR jeux neufs, occasions, échanges
nous consulter
MASTER-SYSTEM

ECHANGE / VENTE (neufs ,occasions)

BON de COMMANDE à retourner à PIXISOFT, 1 Rue de Metz, 31000 Toulouse. Tél.:61.23.48.02
Nom:..... Téléphone:.....
Adresse:.....

ci-joint mon règlement	Retour (échange)	Commande	Prix
- Chèque			
- Mandat			
- Contre-rembours. (+35F)	Modèle de console: ..... envoi sous 48 h + frais de port:20F/jeu . 80F/console	ECHANGE : 100F ou 80F par jeu TOTAL:	

TELEPHONER pour les DISPONIBILITES

ÉDITEUR SEGA

DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 1993

The Ottifants

Vous étiez allongé paisiblement aux côtés de votre nounours, cuvant le gigantesque biberon de lait que vous veniez d'ingurgiter, lorsque tout à coup... Snif, snif, grâce à votre petite trompe, vous avez immédiatement senti le danger ! Des flammes monstrueuses commençaient à vous encercler et la chaleur devenait insupportable. Effrayé, vous êtes parti à grandes enjambées aussi loin que possible, agrippant de toutes vos forces votre nounours préféré. Maintenant, séparé de vos parents, qu'allez-vous devenir ?

PETIT ÉLÉPHANT, QUI NE TROMPE PAS ÉNORMÉMENT !

Malgré votre couche-culotte un peu humide, vous marchez des heures durant et glissez parfois sur les fesses après un saut délicat. Parfois, vous rencontrez des amis et surtout des ennemis mais rien ne peut vous effrayer après ces horribles flammes qui s'apprêtaient à vous dévorer.

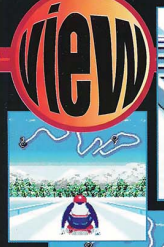
VARIÉTÉ ET HUMOUR...

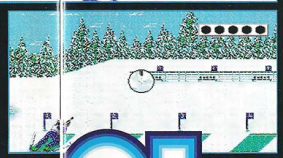
Dans la chambre d'enfants, vous escaladez les Legos, les petits trains en bois, le bateau pirate et rebondissez sur des ressorts pour ramasser tous vos jouets. Dans les cavernes, vous rencontrez des chauves-souris, des bourreaux équipés de grandes haches, des mains qui jaillissent du sol et des monstres assoiffés de sang. Dans la forêt, plantée d'arbres dévisagés par le temps, vous cueillez des fruits par milliers au milieu des escargots, grenouilles, champignons et grosses guêpes. Sur le chantier, vous évitez les briques qui vous tombent sur la tête mais aussi les ouvriers. Vous sautez sur les échafaudages et visitez les canalisations. Dans les bureaux d'un building, vous échappez de justesse aux lampes carnivores, broyeurs de papier féroces et ordinateurs révoltés. En plus, les escaliers sont partiellement effondrés ! Vous marchez sur des classeurs multicolores, empilés à la va-vite et ramassez divers objets. Dans la jungle, des indigènes avec leurs boucliers, leurs lances et d'autres avec un boomerang vous feront passer de mauvais moments. Les serpents aussi, rassurez-vous !

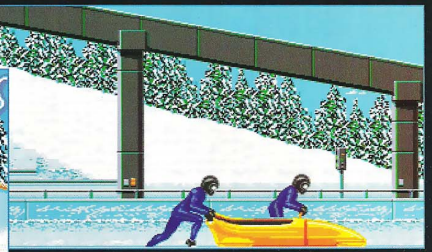
À SUIVRE...

Sous ses allures joviales, Ottifants semble être un redoutable jeu de plates-formes, bourré d'astuces et où la stratégie ne paraît pas être mise à l'écart. Commercialisé vers le mois de décembre, Ottifants pourrait être une bonne surprise pour nous tous.

ÉDITEUR US GOLD
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 1993







Winter Olympics

Tout le monde se souvient des fabuleux J.O. d'Albertville, avec la formidable intro du majestueux Découflé. Et j'exagère à peine en écrivant que lors de la cérémonie de clôture, tous, nous avions les larmes aux yeux.

SÉCHEZ LES MOUCHOIRS...

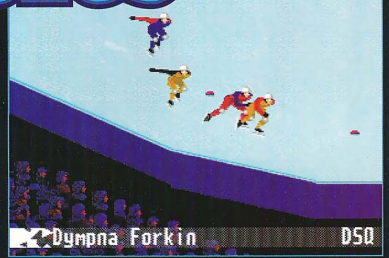
... avant qu'ils ne gèlent à Lillehammer, petit village norvégien, théâtre des XVIIe Jeux Olympiques d'hiver. La goutte au nez, partez sur les pistes enneigées du pays des fjords grâce à Winter Olympics sur Megadrive. Une dizaine d'épreuves vous attendent. Seul ou accompagné, vous vous retrouverez en compétition avec des Girardelli ou encore des Grospiron durs à cuire, surtout pendant la période hivernale. Ainsi participerez-vous aux olympiades avant l'heure, celles-ci étant prévues pour le mois de mars 94.

DES CUISSES EN ACIER !

Parmi les dix épreuves se trouvent tous les types de slalom (descente, spécial, géant, super G, bosses), le short track, la luge, le bobsleigh, le biathlon et enfin, le saut à ski. Seul un athlète complet parviendra à décrocher une médaille d'or par spécialité. Et, croyez moi, plusieurs essais seront nécessaires avant d'arriver à la perfection. Avec un peu de persévérance, tout finit par arriver, et, sur la première marche du podium, vous vous sentirez revivre.

DIFFÉRENTS POINTS DE VUE

Quelle que soit l'épreuve que vous choisirez, vous aurez droit à une vue de dos pour la luge et le bobsleigh, de profil pour le biathlon (gare aux crampes de doigts, soit dit en passant), de biais pour le saut et de face pour les slaloms. Tout a été fait pour un résultat et une simulation des plus réalistes. Impression de vitesse, contrôle aléatoire du sauteur à ski, tout y est. En attendant d'en savoir plus sur ce jeu US Gold prévu pour le mois de décembre, vous avez le choix entre vous intéresser aux versions Master et Game Gear ou patienter jusqu'au prochain Zapping !



Spider-Man

ÉDITEUR SEGA

DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 1993

L'a ville de New York est sur le point de sombrer définitivement dans la violence, le crime et la misère. Les plus vicieux bandits ont décidé d'attaquer la ville, d'y répandre douleur et désolation. Mais dès leur arrivée, votre sixième sens s'est activé...

DES BANDITS TERRIFIANTS

Le Docteur Octopus, Lizard, Electro, Sandman, Hobgoblin, Venom, Mysterio, Vulture et Kingpin sont en ville. Combattez-les afin d'obtenir 5 clés et de désactiver une bombe. Votre tâche sera difficile car la police ainsi que certains habitants pensent que vous êtes un dangereux criminel. Soyez vigilant, rapide et efficace car dans 24 heures il sera trop tard...

UN HÉROS FANTASTIQUE

Vous grimpez aux murs, restez accroché au plafond, combattez avec vos pieds et vos poings. Vos adversaires ont du mal à résister, surtout lorsque vous les paralysez avec vos toiles d'araignées ! Parcourez la ville, le métro, le parc zoologique, descendez dans les égoûts... Partout, soyez le meilleur !!!

DEVENEZ MILLIONNAIRE GRACE A SHOOT AGAIN,

POUR TOUT ACHAT OU ECHANGE, NOUS VOUS OFFRONS, DU 15 OCTOBRE AU 30 NOVEMBRE, UN TICKET DU "MILLIONNAIRE". Offre valable par VPC et dans tous nos points de ventes

Tous nos points de vente sont ouverts : Le Lundi de 14H à 19H. Du Mardi au Samedi de 10H30 à 19H

Shoot Again

SHOOT AGAIN - FLANDRE
145 rue de flandre, 75019 Paris.
M° Crimée.
Tél : (1)40-38-02-38 et 40-34-36-26

SHOOT AGAIN - LECOURBE
49 rue Lecourbe, 75015 Paris.
M° Sévres Lecourbe.
Tél : (1)47-34-92-16 et 42-73-35-41

SHOOT AGAIN - LE MANS
Centre commercial République,
(sous la Rép.)
Tél : 43-24-83-03

SHOOT AGAIN - VPC
Vente Par Correspondance
145 rue de flandre, 75019 Paris
Tél : (1)40-34-36-26 et 40-38-02-38

GAME GEAR

LA COULEUR PLEIN LES YEUX...

Game Gear + Columns

Alimentation	199f
Accumulateur + Alim	299f
Loupe grossissante	99f
Malette de protection	99f
VS Cable	99f
Mortal kombat	269f
Surf Ninja	269f
WWF Steel Cage	269f
Jurassic Park	269f
Streets Of Rage 2	269f
Cool Spot	269f
Krusty Fun House	269f
Green Dog	269f

Game Gear +une compile

GG Aleste 2	269f
...co The Dolphin	269f
Alien 3	269f
...ndiana Jones	269f
Marble Madness	249f
Global Gladiators	269f
Ninja Gaiden	269f
Master Of Darkness	269f
Chakan	269f
Streets Of Rage	199f
Mickey Mouse 2	199f
Donald Duck	199f
Joe Montana Football	199f

CLUB D'ECHANGES

ENTREZ DANS LE PLUS GRAND CLUB D'ECHANGES DE FRANCE !!! LE PLUS SERIEUX DE CARTOUCHES

Découvrez des centaines de nouveaux jeux, aucune cotisation, pas de carte de membre, bref aucune obligation.
Plus de mille cartouches en stock PERMANENT, des jeux de qualités en excellent état, et un service VPC rapide et simple en font un des clubs d'échanges de cartouches des plus sérieux de France.
Donnez 2 jeux 1 contre et bénéficiez d'un échange gratuit (ainsi que le port retour), ou optez pour la formule 1 jeux contre 1 en payant une modique somme.
Pour consultez la liste du stock d'échanges, tapez 3615 Shoot Again.

1 JEU CONTRE 1

Super Nintendo, SFC	100 f
Megadrive, Mega CD	80 f
Nec Coregrafx, CD Rom	60 f
Game Gear	50 f
Nintendo	50 f
Master System	50 f
Gameboy	30 f
Neo Geo	2 contre 1

2 JEUX CONTRE 1
Toutes consoles ...GRATUIT !

ATTENTION, Il n'y a pas les dernières nouveauté dans notre club.

MEGADRIVE, MEGA CD

ALADDIN : **449 Frs** *Pour tout achat d'Aladdin sur Megadrive nous vous offrons le porte clés d'Aladdin et un ticket du Millionnaire*

MEGADRIVE 1 + SONIC + 2 MANETTES .....695 F
MEGADRIVE 2 + "3 JEUX" + 2 MANETTES ...895 F
MEGA CD 2 + ROAD AVENGER.....1990 F
MEGA CD 2 JAPONAIS + PRO CDX.....2390 F

MEGADRIVE 2 + ALADDIN + 2 MANETTES 995 FRS

MEGADRIVE 2 + STREET FIGHTER2 + 2 MANETTES (dont une 6 boutons) 1190 FRS

269 f, les 2 manettes infrarouge + le récepteur

MEGA CD 2 + PRO CD X
Compatible avec tous les jeux et toutes les Megadrive
2390 Frs

JEUX D'IMPORT

SONIC CD	499 f
Batman Returns	399 f
Time Gal	399 f
After Burner 3	399 f
Kriss Kross	399 f
Sherlock Holmes 2	399 f
Willy Beamish	399 f
Joe Montana 3	499 f
Dracula	499 f
Sewer Shark	399 f
Spiderman VS...	499f

JEUX FRANÇAIS

Prince Of Persia	399 f
Wolf Child	399 f
Jaguar XJ 220	399 f
Silpheed	Tél..
Robo Aleste	399 f

Consultez nous !

NOUVEAUTES :

Alien VS Predator	399 f
AMS Soccer	Tél
Best Of The Best	399 f
Dracula	399 f
Cliffhanger	399 f
The Lost Vikings	399 f
Formula One	399 f
Gauntlet 4	399 f
Joe And Mac	399 f
Eternal Champion	499 f
Bart Nightmare	399 f
Sorcerer's Kingdom	Tel
MORTAL KOMBAT	490 f
Jurassic Park	499 f
STREET FIGHTER 2'	Tel
Shinning Force	499 f
King Of Monsters	299 f
Summer Challenge	399 f
Championship Bowling	399 f
Power Challenge	399 f
Battle Toads	399 f
Jungle Strike	399 f
Rocknet Knight Adventure	399 f
Rolling Thunder 3	499 f
Gunstar Heroes	Tel
Robocop 3	Tel

Spiderman VS X Men	499 f
Davis Cup Tennis	499f
Formula One	399 f
Bob	399 f
Techno Clash	399 f
Columns 3	399 f
Mac Donald Teasure Land	399 f
Zombies Ate Neightbors	399 f
Super Baseball 2020	399 f
Pirates Gold	399 f
Ranger X	399 f
Best Of The Best	399 f
NHLPA Hocky 94	399 f
Wimbledon Tennis	399 f
Air Diver - Jap	99 f
Air Wol - Jap	99 f
Beast Warriors - Jap	129 f
Dark castle - Fran	149 f
Gomola - Jap	99 f
Kagaki - Jap	149 f
Rastan Sga 2 - Jap	99 f
Ring of Power - Fran	199 f
Whip Rush - Jap	99 f
Buck Rogers - Fran	199 f

BIENTOT UN ARRIVAGE DE JEUX JAPONAIS EN PROMOTION, TELEPHONEZ NOUS

Aladin est un personnage déposé par les Walt Disney. Offredans la limite des stocks disponibles.

SHOOT AGAIN, LE SPECIALISTE DU JEU VIDEO

BON DE COMMANDE PRIORITAIRE A DECOUPER PUIS A RETOURNER REMPLI UNIQUEMENT A :"SHOOT AGAIN VPC, 145 RUE DE FLANDRE, 75019 PARIS."

Nom.....
Prénom.....
Code Postal.....
Ville.....
.....
Adresse .....
.....
.....
Téléphone .....
Date.....

Je désire le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix
Port...		35 F
Paiement au facteur (+35 f).....		
MONTANT TOTAL		

Je désire faire l'échange suivant :

O Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme correspondant à ma console.
O Je donne 2 jeux contre 1et bénéficie de la gratuité des frais de port retour de l'échange.

Je donne en 1er.....
2 ème.....
3 ème.....
4 éme.....
Je désire en 1er.....
2 ème.....
3 ème.....
4 ème.....
5 ème.....
6 ème.....
7 ème.....
8 ème.....
9 ème.....
10éme.....

ATTENTION, la reprise des jeux est limitée en fonction du stock d'échange disponible. Renseignez vous bien avant tout envoi, le retour d'un échange non possible est à la charge de notre clientèle.

Je joint à ma commande : O Un chèque, O Un mandat lettre, O Je prèfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de frais de port à ma commande. Je possède : O Un adaptateur pour les jeux étrangers. O Une Megadrive, O Un Mega CD, O Une Super Nintendo, O Une Super Famicom ou Super NES, O Une Game Gear, O Un Gameboy, O Une Neo Geo, O Une Nec, O Autre

ÉDITEUR TECMAGIK
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 1993

PINK PANTHER

30 ans ! En 1994, l'animal rose le plus célèbre au monde fêtera son trentième anniversaire avec la sortie d'un nouveau film intitulé "Le fils de la Panthère Rose". Car, souvenez-vous, en 1964, Blake Edwards présentait aux spectateurs émerveillés un long métrage qui allait marquer les générations : "La Panthère Rose". Ce sobriquet désignait alors un énorme diamant (rose, évidemment) très convoité. Ce n'est que dans la version animée que le bijou se transforma en une adorable peluche au regard si absent - normal pour une peluche.

THINK PINK

Après quelques Oscars mérités et de nombreuses séquelles du chef d'œuvre de B. E. - cinq au total entre 1975 et 1982 -, il était dans la suite logique des événements qu'une adaptation du cartoon se fasse sur console. Le titre : "Pink goes to Hollywood" (traduisez "La Panthère Rose va à Hollywood"). Quoi de plus normal pour un félin couleur rose bonbon que d'aller visiter les studios Universal ? Mais il faut savoir que ces fameux studios sont alors en manque d'acteur sortant de l'ordinaire. Aussi notre félin câlin débarque de bon matin pour une audition... qui tourne à la catastrophe, lorsque Pink découvre son interlocuteur dans la scène à jouer : l'éternel Inspecteur Clouseau. Détruisant tout dans sa tentative de fuite, notre animal à poils finit par se perdre dans les décors immenses autant que légendaires du mythique Hollywood.

CHAMPION POIDS-LOURDS

Un jeu de plates-formes original réunissant une douzaine de niveaux avec des graphismes calqués sur le dessin animé. Idem côté bande-son, où l'on n'échappe pas au thème mondialement connu du compositeur Henri Mancini. Pink visite la forêt de Sherwood, la jungle de Tarzan ou encore le château de Dracula, armée d'un "pistolet gant de boxe extensible" et équipée d'un sac à dos pour les objets utiles. Constamment pourchassée par Herr Inspektor Clouseau, son aventure ne se termine qu'une fois la sortie du labyrinthe, de studio en studio, découverte. En attendant d'en savoir plus, le jeu devrait être disponible en décembre prochain.

Sensible Soccer

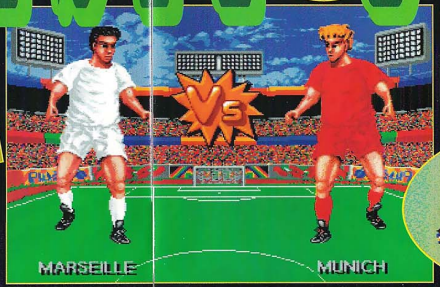
ÉDITEUR : SONY
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 1993

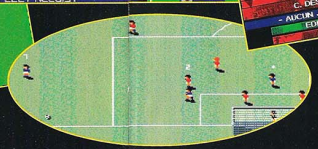
Sujet de dissertation : le football est mondialement connu et pratiqué, d'ailleurs, la télévision nous abreuve d'informations et d'images concernant ce sport, tout au long de la semaine. Pour cette raison, que vous soyez pratiquant ou non, vous avez déjà une expérience de cette activité sportive, même tout petit lorsque vous ne jouiez qu'à la baballe. En plus, vous possédez peut-être un ordinateur, ou encore mieux une console sur laquelle vous utilisez des simulations sportives de football. À l'aide de vos connaissances et des quelques photos du jeu Sensible Soccer sur Megadrive, démontrez que ce jeu fera le bonheur de nombreuse personnes, dont peut-être vous !

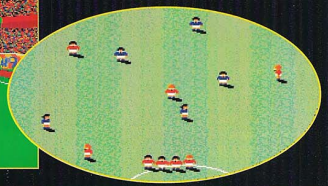
DISSERTONS UN PEU

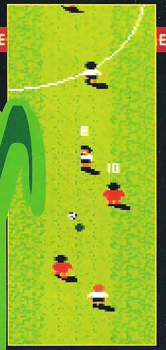
Vous ne trouvez pas ça adorable ? Oui, ces tout petits joueurs sur cet énorme terrain. C'est fantastique, de cette façon, vous pouvez voir une plus grande partie du terrain d'un seul coup d'œil ! Il devient donc super facile de déterminer sa stratégie d'attaque ou de défense, et d'envoyer la balle au joueur le mieux démarqué. D'autres, en revanche, vont trouver les joueurs vraiment trop minuscules, et diront qu'on ne distingue même pas leurs bras et leurs jambes, qu'il ne faut pas être daltonien car ce n'est pas évident de distinguer les couleurs des maillots ! Pour l'instant, le score est de 0 à 0 mais poursuivons... C'est vrai, les joueurs sont petits mais le téléviseur devait être mal réglé car les couleurs sont vraiment différentes et un daltonien ne confond pas le rouge et le bleu. En plus, ça sert à quoi d'avoir des joueurs plus gros et un tout petit champ de vision s'il devient impossible de faire une passe précise. Le jeu est alors incontrôlable ! Enfin, être petit n'empêche pas de réaliser des exploits techniques, des têtes et autres acrobaties. Pour terminer, les options semblent très complètes, avec notamment le fameux ralenti !

Malgré tout, il est encore un peu prématuré de conclure cette rédaction avant d'avoir consulté le Zapping du mois prochain. De plus, un autre jeu de football est aussi en Preview. Mais franchement, ça ne vous donne pas envie ?









2ème Partie

Bienvenue pour la deuxième et dernière partie de Tiny Toon sur Megadrive ! Vous avez déjà parcouru plus de la moitié du jeu, et le plus dur reste à faire ! Quatre niveaux, plus durs les uns que les autres, des monstres à ne savoir qu'en faire... Là, mes cocos, vous allez en baver ! Vous trouviez la première partie trop simple ? Eh bien bonne chance pour la deuxième. Un niveau dans les grottes, un dans un volcan en éruption, un autre dans les neiges et pour finir, le dernier dans le complexe robotique de Montana Max ! Je peux vous affirmer que vous n'allez pas chômer. Voilà, je vous laisse maintenant découvrir la soluce du jeu et vous souhaite de réussir dans Buster's Hidden Treasure.

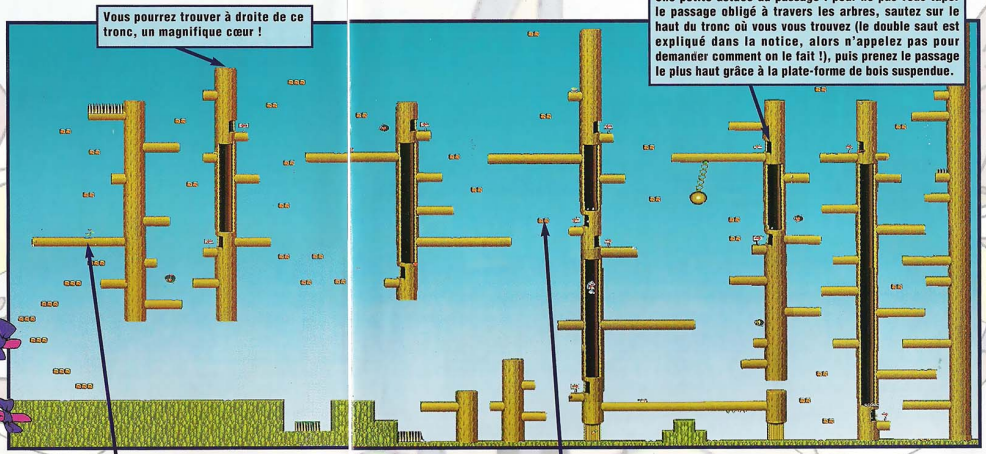
Les Codes

Niveau 11 : GHWB MLLD LLQB PDDL LDMD
Niveau 12 : ZHWQ QDLD LDQW BLDD LDVG
Niveau 13 : XNWQ QGLD LLWQ QDLD DDJP
Niveau 14 : MJQW WYDL DDQW WGDL LDJB
Niveau 15 : GZWW QDDD LDWQ WBLD DDJB
Niveau 16 : JZQQ QKLD LDQW WGLD LLJY
Niveau 17 : HZWW QQGD DDWW QWDD DDXQ
Niveau 18 : RXQW WQKD DLWQ WWGL DLDD
Niveau 19 : JXWQ QXQD LDWQ WXKL DDTJ
Niveau 20 : KQQQ WWZL LLWQ WWKD LDND
Niveau 21 : GQWQ QWZG LLQW QQZL DDPP
Niveau 22 : TQQW QWZK LLWQ QWZG DLPY
Niveau 23 : GQQW WQWB DDWW QWWK LLNZ
Niveau 24 : QTQW QQQQ LLWQ WQQB LLNB
Niveau 25 : QQQQ QQQW GLWQ WWQQ LLZQ
Niveau 26 : VDQW QQWW KLQW QQWQ GLTQ
Niveau 27 : ZQQW QQWW WDQQ QQWW BDDG
Niveau 28 : MDQQ QQQQ YLWW QQQW GLDD
Niveau 29 : ZGWQ WQQW WGWW QWQQ QLRP
Niveau 30 : VGWQ WQWW QKQQ WQWQ QGRY

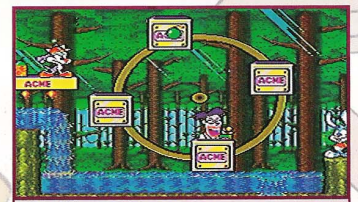
Codes Action Replay
Energie infinie: FFFB0B0002
Vies infinies: FFFB090002
Choix du stage de départ (XX=01 à 25): FFF93700XX
À partir de 26, vous retrouverez les Wackyland ainsi que certains des sous-niveaux.

Niveau 11

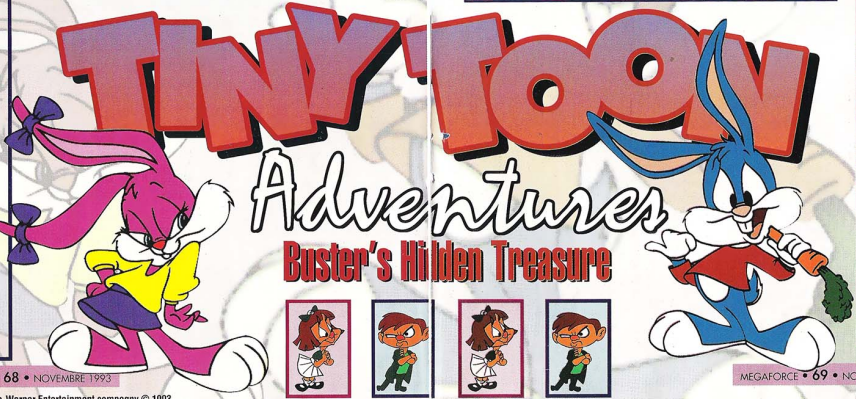
Vous voilà dans la dernière partie de la forêt Toon's. Vous ne rencontrerez pas beaucoup d'ennemis sur votre chemin, mais vous devrez faire preuve d'une grande agilité pour pouvoir finir ce stage.



Niveau 12



Vous allez devoir affronter The Young Coyote ! Le professeur fou le contrôle avec son casque cérébral, et le coyote qui est pourtant l'un de vos grands amis, ne vous reconnaîtra pas ou plutôt si, mais sous les traits d'un ravissant râble de lapin fumant ! Il se précipitera dans l'un des quatre cubes accrochés à la roue à eau, puis apparaîtra aléatoirement dans l'un d'eux. Pas de tactique précise, tout est une question de réflexes ! Sautez-lui sur la tête dès qu'il apparaît, et au bout de quatre fois, il ne restera plus rien de l'agressivité du coyote !



Tous les personnages des Tiny Toons sont © Warner Bros. a Time Warner Entertainment company © 1993

Niveau 13

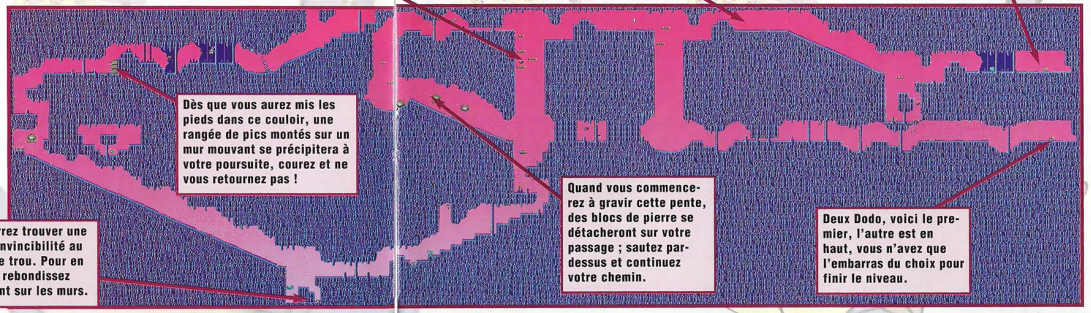
Jetez juste un regard sur le plan, et vous pourrez vous apercevoir avec effroi de l'immensité de cette grotte. Il ne va pas falloir être mou du mollet ! Le jarret saillant, les pattes en action, partez à la conquête de cet endroit maléfique !

Quand vous entamerez votre descente dans les entrailles de la terre, un rocher géant sera lâché sur vos pas. Courez le plus vite possible et surtout ne dérapez pas, ou vous ressembleriez à un crêpe géante.

Ne perdez pas votre temps dans cette descente, vous pourriez y gagner un cœur, mais vu la hauteur, vous pourriez également y perdre la vie.

Lors de votre passage, de nombreuses stalactiques s'écrouleront sur votre passage ; ayez le timing et tout se passera bien.

Voici le deuxième Dodo, et à vous la fin du niveau !

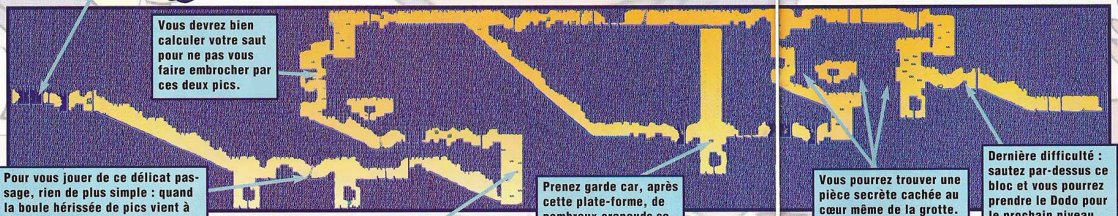


Dès que vous aurez mis les pieds dans ce couloir, une rangée de pics montés sur un mur mouvant se précipitera à votre poursuite, courez et ne vous retournez pas !

Vous pourrez trouver une option d'invincibilité au fond de ce trou. Pour en ressortir, rebondissez simplement sur les murs.

Quand vous commencerez à gravir cette pente, des blocs de pierre se détacheront sur votre passage ; sautez par-dessus et continuez votre chemin.

Deux Dodo, voici le premier, l'autre est en haut, vous n'avez que l'embarras du choix pour finir le niveau.



Vous devrez bien calculer votre saut pour ne pas vous faire embrocher par ces deux pics.

Pour vous jouer de ce délicat passage, rien de plus simple : quand la boule hérissée de pics vient à votre rencontre, sautez entre elle et le plafond, vous constaterez avec plaisir que vous pourrez passer à travers la chaîne...

Dans ce puits, vous devrez faire de multiples bonds sur les murs et les plates-formes pour pouvoir grimper et continuer ainsi votre chemin.

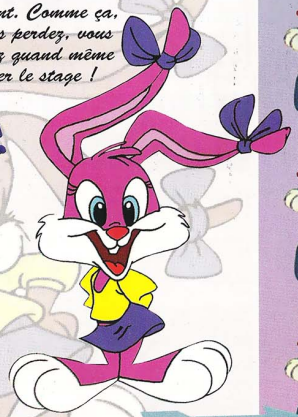
Prenez garde car, après cette plate-forme, de nombreux crapauds se dresseront sur votre chemin.

Vous pourrez trouver une pièce secrète cachée au cœur même de la grotte. Elle vous permettra d'éviter le passage du haut, plus que pierreux !

Dernière difficulté : sautez par-dessus ce bloc et vous pourrez prendre le Dodo pour le prochain niveau.

Niveau 14

Un autre niveau très grand et très large ! Ce ne sont pas des grottes pour rien ! Vous aurez, pour vous aider à finir le stage, deux magnifiques Dodo qui vous attendront bien patiemment. Comme ça, si vous vous perdez, vous pourrez quand même terminer le stage !



Niveau 15

Une partie des grottes a été inondée, et c'est dans cet environnement que vous devrez évoluer. Entre poisson-tueur et "morning star" (sorte de fléau — une boule hérissée de pics se trouvant au bout d'une chaîne, que l'on envoie avec délicatesse dans la figure de son camarade !), vous devrez jouer les Johnny Weissmuller et ne pas faiblir dans ces eaux bleues qui pourraient devenir rouges de sang !

Ne traînez pas trop dans ce mini lac ! Il y a beau y avoir un maximum de carottes à collecter, un nombre non moins important de crocodiles feront de votre joli corps un morceau de viande sanguinolente !

Descendre le long de cette pente ne vous posera pas de problème, c'est plutôt du côté des "morning star" que la difficulté peut venir.

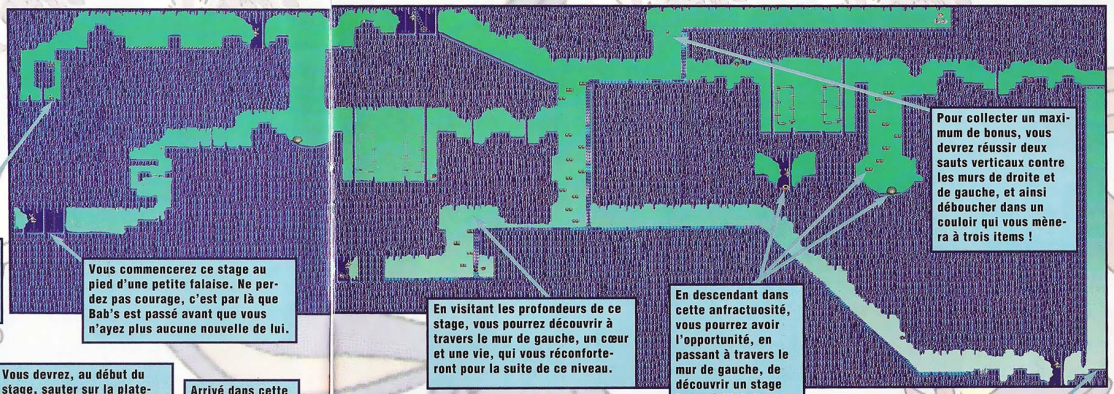
Vous pourrez trouver tout en haut de cette grotte un magnifique cœur.

Pour sortir de ce stage, vous devrez naviguer au beau milieu d'un nombre affolant de "morning star". Autant vous dire que cette partie est ardue, prenez votre temps et ayez des nerfs en acier trempé !

Niveau 16

Après ce petit voyage dans les nappes phréatiques, vous allez vous retrouver dans la dernière partie de votre voyage souterrain. Avec un nombre d'obstacles et d'ennemis plus qu'impressionnant, vous devrez redoubler de méfiance pour pouvoir arriver jusqu'au boss !

Le Dodo se trouve à la verticale de votre position, mais pour y accéder, vous devrez vous taper pratiquement tout le niveau.



Vous commencerez ce stage au pied d'une petite falaise. Ne perdez pas courage, c'est par là que Bab's est passé avant que vous n'ayez plus aucune nouvelle de lui.

En visitant les profondeurs de ce stage, vous pourrez découvrir à travers le mur de gauche, un cœur et une vie, qui vous réconforteront pour la suite de ce niveau.

En descendant dans cette anfractuosité, vous pourrez avoir l'opportunité, en passant à travers le mur de gauche, de découvrir un stage bonus à Wakyland !

Pour collecter un maximum de bonus, vous devrez réussir deux sauts verticaux contre les murs de droite et de gauche, et ainsi déboucher dans un couloir qui vous mènera à trois items !

Niveau 17

C'est au tour de Duffy d'être cette fois contrôlé par le savant fou. Pour lui rendre sa liberté, vous devrez parer les attaques de votre ennemi et sauter sur l'avion du savant ! Dans un premier temps, il vous faut éviter les coups de marteau de Duffy et les stalactiques qu'il fait tomber du plafond. Quand celles-ci seront tombées, le savant vous attaquera, et c'est à ce moment précis que vous devrez l'attaquer aussi !

Vous devrez, au début du stage, sauter sur la plate-forme du milieu, puis tout de suite vous laisser tomber dans le vide à sa droite. Vous atterrirez alors sur un cube de terre qui s'affaissera sous vos pieds, puis vous tomberez tout droit en direction de la lave, mais...

Arrivé dans cette pente, vous allez devoir affronter des crapauds fort agressifs !

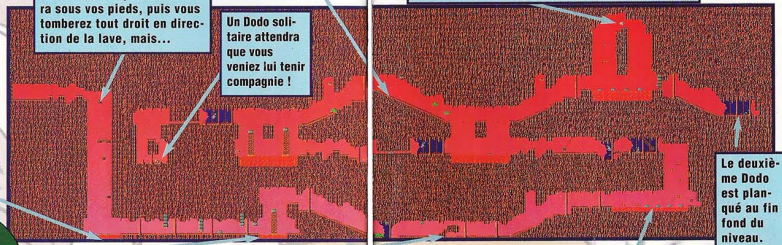
Un Dodo solitaire attendra que vous veniez lui tenir compagnie !

...au dernier moment, vous pourrez sauter sur une plate-forme qui vous permettra d'atteindre la sortie de cet endroit maléfique !

Après avoir traversé un passage où trois murs de pierre essayeront de vous aplatir comme une crêpe, vous devrez grimper sur un bloc qui sera propulsé par une éruption volcanique et vous aidera à continuer votre chemin.

Dans cette partie, c'est avec plusieurs diablotins de feu que vous serez confronté. N'essayez pas de leur faire mal, ils sont indestructibles. À moins que vous n'ayez trois tonnes d'eau, ne cherchez pas à les combattre, mais évitez-les pour une plus grande espérance de vie.

Une vie supplémentaire vous attendra tout en haut de cette grande paroi. Faites plusieurs bonds contre les murs en vous aidant des plates-formes pour arriver à l'attraper !



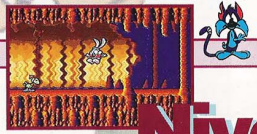
Le deuxième Dodo est planqué au fin fond du niveau.

Si le cœur et la vaillance vous poussent à éradiquer tous les ennemis qui se dressent sur votre passage, allez donc faire un tour dans les profondeurs de ces grottes. Vous pourrez y prouver votre ténacité au combat !

Niveau 18

C'est dans un milieu volcanique que Buster évoluera ! Une grotte immense, des ennemis sournois, une lave qui est tout le contraire de la glace... C'est dans cet environnement que vous devrez essayer de survivre !

Vous traverserez ensuite le cœur du volcan, et pour ne pas vous faire brûler lors de ce passage, sautez sur les blocs de fer qui flottent sur la lave. Mais attention, ne vous attardez pas dessus, ils s'enfoncent très vite dans la roche en fusion !



C'est dans cet avant-dernier niveau que vous évoluerez. Nous n'avons pas fait ici de montage car il est pratiquement tout droit, et si vous vous perdez, autant vous faire moine ou nonne ! Vous rencontrerez divers types d'ennemi, crapauds sauteurs, chauves-souris, et feux follets. À part ces charmants voisins, vous ne rencontrerez pas de gros problème lors de votre progression.

Niveau 19

TINY TOON

Niveau 20

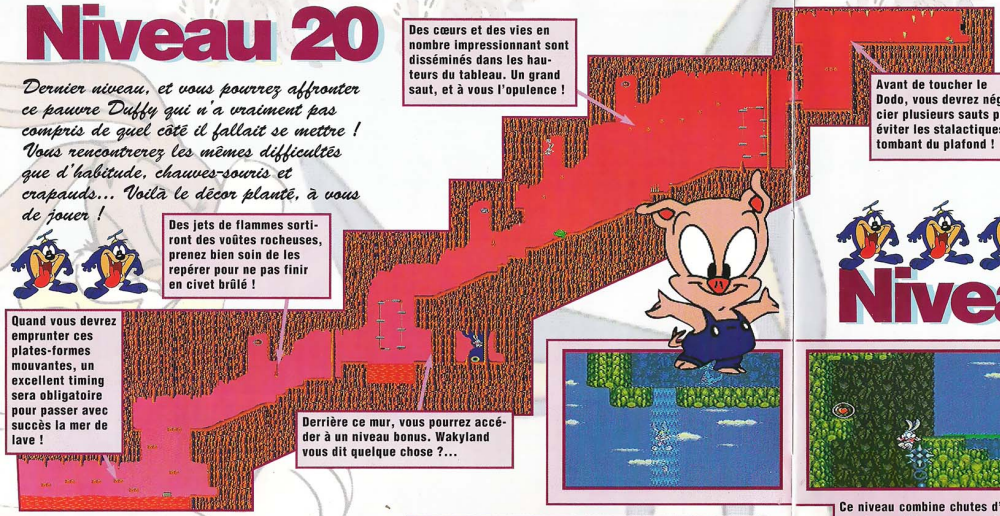
Dernier niveau, et vous pourrez affronter ce pauvre Duffy qui n'a vraiment pas compris de quel côté il fallait se mettre ! Vous rencontrerez les mêmes difficultés que d'habitude, chauves-souris et crapauds... Voilà le décor planté, à vous de jouer !

Des cœurs et des vies en nombre impressionnant sont disséminés dans les hauteurs du tableau. Un grand saut, et à vous l'opulence !

Des jets de flammes sortiront des voûtes rocheuses, prenez bien soin de les repérer pour ne pas finir en civet brûlé !

Quand vous devrez emprunter ces plates-formes mouvantes, un excellent timing sera obligatoire pour passer avec succès la mer de lave !

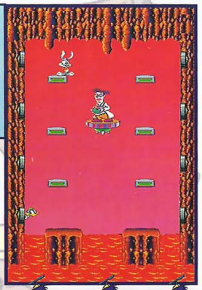
Derrière ce mur, vous pourrez accéder à un niveau bonus. Wakyland vous dit quelque chose ?...



Niveau 21

Avant de toucher le Dodo, vous devrez négocier plusieurs sauts pour éviter les stalactiques tombant du plafond !

Vous allez vous retrouver dans l'antre du boss. Pour le battre, il vous suffira de grimper le long des plates-formes et de lui sauter sur la tête. Votre progression sera peut-être retardée par Duffy qui se prendra pour une "rocket", mais il n'est pas très violent, donc vous passerez ce stage sans problème !



Niveau 22

Ce niveau combine chutes d'eau, morning star, et mares remplies de poissons carnivores ! Vous pourrez récupérer une vie supplémentaire en allant le plus à gauche possible de l'écran. Sinon rien de spécial, c'est un niveau facile, donc pas de montage ! Au fait, le Dodo se trouvera en bas à droite de l'écran.

Arrivé au fond du bateau, vous allez devoir affronter une première fois Montana le teigneux ! Il se propulsera, accompagné de sa fidèle pieuvre Octopusy, à travers le plancher du vaisseau pirate pour tenter de vous envoyer contre le plafond, comme pour un concours de "planté de lapin" ! Je ne vous donnerai pas de tactique précise pour le battre, car il ne défonce jamais les mêmes parties du plancher lors des différentes parties. En revanche, voici une petite aide : placez-vous à gauche de l'écran au début du combat, puis quand il apparaît, sautez-lui sur la tête. Placez-vous ensuite à droite de l'écran et ainsi de suite jusqu'à la fin de Montana.

Niveau 23

C'est à l'intérieur d'un monstrueux bateau pirate que vous allez évoluer. Fantômes et hommes en armure vont vous mener la vie dure (en plus, ça rime !). En revanche, je n'arrive toujours pas à comprendre pourquoi Konami nous a flanqué des hommes en armure dans un bateau pirate ! C'est l'un des niveaux les plus durs du jeu : méfiez-vous car au début, il paraît des plus évidents, puis au fur et à mesure de la progression, vous perdrez de plus en plus de vie. Eh oui, les choses qui paraissent les plus faciles ne le sont pas toujours !

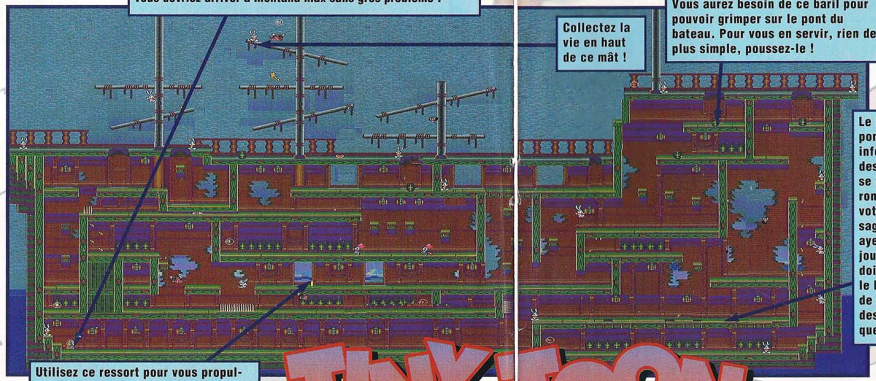
Quand vous arriverez à cette porte, vous pourrez vous confronter au boss. En revanche —petite indication au passage— le passage (justement !) qui mène à cette porte vous mettra en face de plusieurs fantômes. Courez le plus vite possible et vous devriez arriver à Montana Max sans gros problème !

Collectez la vie en haut de ce mât !

Vous aurez besoin de ce baril pour pouvoir grimper sur le pont du bateau. Pour vous en servir, rien de plus simple, poussez-le !

Le long du ponton inférieur, des trous se formeront sur votre passage ; ayez toujours le doigt sur le bouton de saut, des fois que...

Utilisez ce ressort pour vous propulser directement au-dessus des pics.



TINY TOON

Pirate ship Boss

Niveau 24

C'est un niveau que Oto le célèbre nageur allemand n'aurait pas renié. Vous n'allez faire ici que nager. Mis à part quelques poissons, requins et autres animaux virulents, vous ne devriez pas perdre une vie dans ce stage. C'est bien simple, pour vous dire combien on vous fait confiance, on n'a même pas daigné faire un montage. Vous êtes des champions, oui ou non ?!

Dès le début du stage, vous verrez vous tomber sur le râble un nombre impressionnant de chiens des neiges, qui vous balanceront à la figure des poids de plusieurs kilos (des dobermans blancs qui lancent des poids en plein pôle nord, ça vous paraît pas bizarre, à vous ? Moi aussi, mais bon, faisons comme si de rien n'était !). Soyez des plus patients pour escompter passer ce début de niveau.

Sautez derrière cette butte, pour pouvoir collecter une vie supplémentaire !

Si vous arrivez à sauter sur tous les nuages en suspension, vous aurez l'insigne honneur d'arriver directement à l'un des deux Dodo de fin. Ce passage est délicat, non par sa dureté en ennemis, mais par sa grandeur et son étroitesse, donc à vous de choisir : ou le chemin du bas avec les monstres, ou le chemin du haut genre funambule !

Niveau 25

Après l'eau «liquide», vous évoluerez sous une forme d'eau plus compacte et plus froide ! À vous le plaisir des grandes plaines enneigées, et des... fractures ! Vous allez glisser dans tous les sens.

Voici le deuxième Dodo de fin, facile d'accès, mais le premier se trouvant en haut de la montagne vous rapporte une vie supplémentaire ! À vous de décider : facilité ou prise de tête, mais qui rapporte gros.

Au cours de cette superbe chute de dix mille mètres. celle-ci, vous pourrez collecter plusieurs items, du genre vie supplémentaire, etc.

Niveau 26

Un autre niveau enneigé. Nettement plus dur que le précédent. Vous allez devoir —en plus d'affronter les Doberman— vous friter avec des hommes des neiges et autres habitants "hymalaiesques" ! En revanche, bonne surprise un peu plus loin dans le niveau, vous devrez jouer les hommes-canon (ou plutôt lapins-canon), et vous envoler vers la stratosphère pour collecter quelques items.

Voici votre destination : le Dodo perché tout en haut d'une montée bordée de pics.

Ce sera la première partie extrêmement dure de ce niveau. Vous devrez vous taper une montée infernale (petit clin d'œil pour les motards) et éviter les boule-dogues ainsi que les hommes des neiges qui dévalent la pente !

Vous pourrez sauter sur plusieurs plates-formes et ainsi éviter ces créatures emplies de haine et de mort !

Plus tard dans les hauteurs de ce niveau, vous tomberez sur une convention d'hommes des neiges. Ne traînez pas dans les porridges, ils n'ont pas la discussion facile !

Après ces intellectuels venus du froid, vous trouverez au ras du sol un canon qui, en l'empruntant, vous propulsera tout droit dans la stratosphère !

Une autre vie vous attendra lors d'une prodigieuse descente qui vous emmènera directement voir le Dodo !

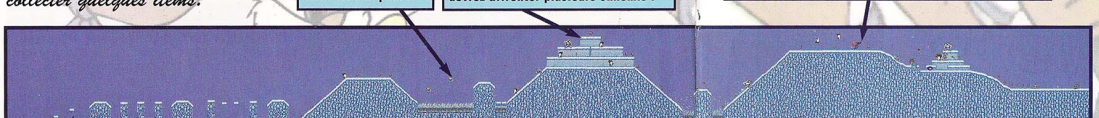
Encore un passage très dangereux. Vous devrez emprunter deux cubes, suspendus au-dessus d'une multitude de pics !

Vous pourrez trouver un super item en haut de cette butte de glace. Mais avant de pouvoir le prendre, vous devrez affronter plusieurs ennemis !

Plusieurs hommes des neiges, montés sur des scooters volants, viendront vous chercher querelle. Sautez-leur tout simplement dessus et ils iront voleter ailleurs !

Niveau 27

Un autre monde des glaces... Dans sa première partie, vous devrez éviter un passage hasardeux, où les pics sont monnaie courante. Puis ce seront les bouledogues qui se mettront de la partie, et là, va pas falloir avoir les deux pieds dans le même sabot !

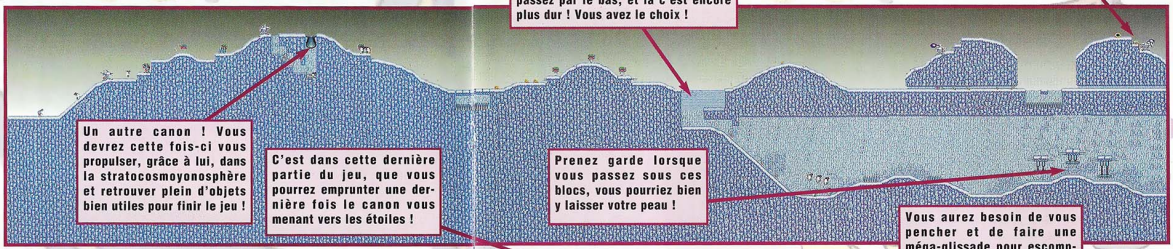


Le premier saut, qui est précurseur de beaucoup d'autres... Vous me direz, rien de spécial, sauter sur plusieurs plates-formes, ce n'est tout de même pas sorcier ! Et pourtant si, car vous vous rendrez vite compte que les plates-formes sont plutôt glissantes, mais alors très glissantes !

TINY TOON

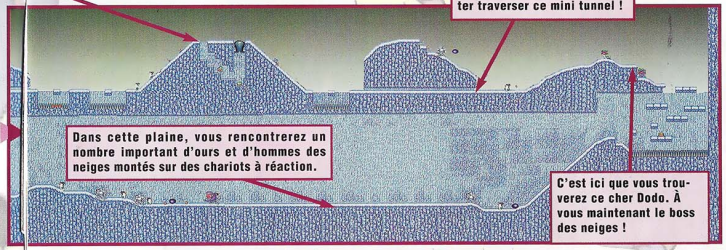
Niveau 28

Dernier level, avant la fin de la partie neigeuse ! Vous aurez droit à tous les monstres, qui se sont tout spécialement donné rendez-vous pour vous faire la fête et vous remercier, à leur façon, d'avoir participé à l'activité de la région. Prenez garde à ce que cette réception ne dure pas éternellement !



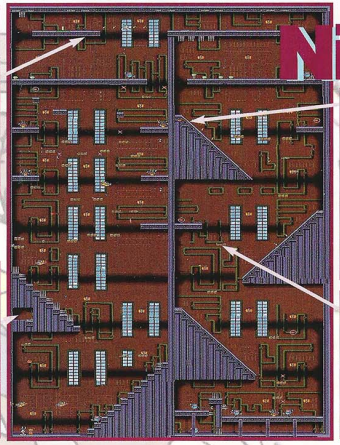
Niveau 29

C'est contre Hamton que vous devrez vous battre ! Il sera armé d'un aspirateur à lapins. Dès qu'il commence à mettre sa machine en route, placez-vous le plus loin possible de lui. Au bout de quelques secondes, l'aspirateur s'arrêtera et c'est à ce moment précis que vous devrez sauter sur le cube de glace et sur la tête du savant. Ensuite, placez-vous à l'opposé de l'aspirateur et tenez-vous dans ce coin, car le savant fou de colère jettera alors plusieurs bombes qui seront inefficaces vu votre position. Recommencez autant de fois que possible cette opération et vous vous débarrasserez définitivement de ce savant complètement barge !

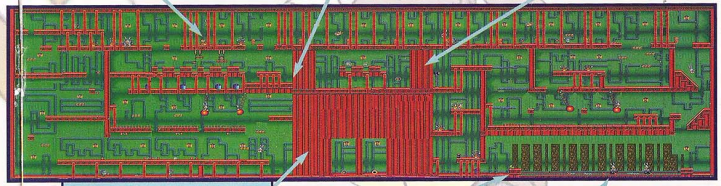


Niveau 30

Plus que cinq niveaux et vous allez pouvoir en découdre avec Montana Max ! Le niveau où vous vous trouvez va vous donner du fil à retordre, avec des robots guerriers et des boules électriques qui vont faire de vous un lapin heureux!



Niveau 31

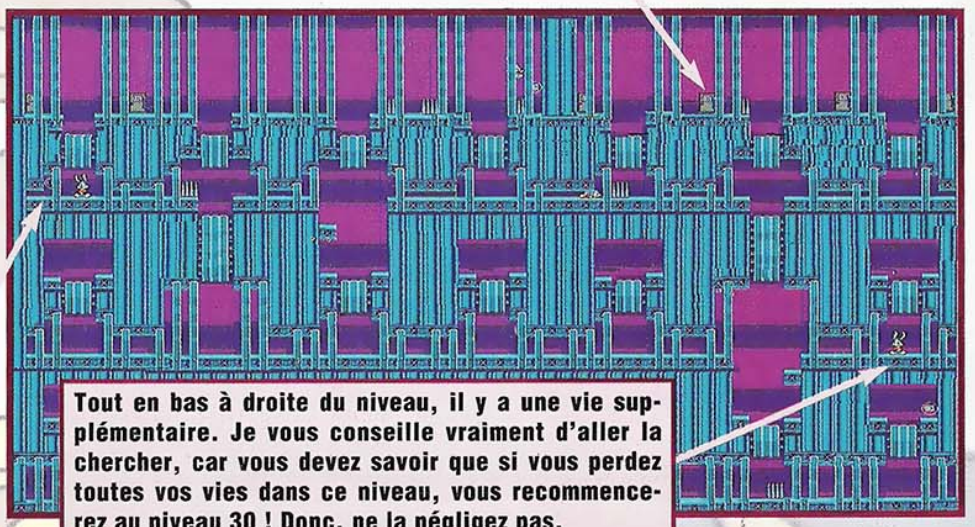


TINY TOON

Niveau 32

Un niveau bizarre ! Vous devrez prendre une porte pour en sortir, mais celle-ci est perdue dans une immensité d'autres. Il suffit de ne pas se tromper !

Au fond de cette impasse, après avoir passé une zone où plusieurs pics mécaniques essayeront de vous planter, vous trouverez un magnifique cœur !



Voici la porte qu'il faut prendre pour sortir du niveau. Ne vous trompez pas quand vous y accèderez : il y en a tellement, une erreur est si vite arrivée !

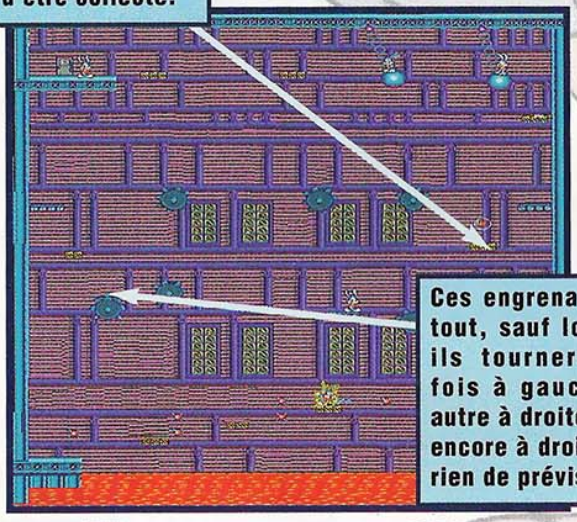
Tout en bas à droite du niveau, il y a une vie supplémentaire. Je vous conseille vraiment d'aller la chercher, car vous devez savoir que si vous perdez toutes vos vies dans ce niveau, vous recommencerez au niveau 30 ! Donc, ne la négligez pas.

Niveau 33

C'est le dernier niveau avant le boss.

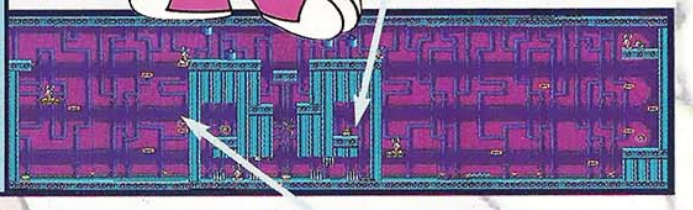
Ici, un cœur qui n'attend plus que d'être collecté.

C'est une pièce très ardue pour les réflexes.



Ces engrenages sont tout, sauf logiques ; ils tourneront une fois à gauche, une autre à droite, l'autre encore à droite, enfin rien de prévisible.

C'est le deuxième switch que vous devrez enfoncer dans ce stage. Il permettra de faire apparaître plusieurs plates-formes indispensables pour votre ascension !



Final Gardian

À l'aplomb de votre position, vous pourrez prendre un cœur.

ELMYRA

C'est à la fin du niveau 32 que vous rencontrerez Elmyra. Il faudra courir le plus vite possible dans un dédale de couloirs pour passer au prochain stage. Au fait, si elle vous attrape, vous êtes bon pour recommencer le stage !

MONTANA MAX

Montana contrôle un robot géant. Pour le battre, faites comme suit : le robot lancera un laser, faites un double saut contre le mur pour pouvoir atteindre sa tête ; le robot se séparera alors en plusieurs blocs et ira se reconstruire à l'opposé de votre position. Répétez la même opération que précédemment, et au bout d'une dizaine de fois, le nom de Montana Max ne sera plus qu'un mauvais souvenir !

Dosssier réalisé par Manu et Danboss

TINY TOON

FANTASTIC DIZZY

Da cabane de le survie

Attaque du Château

Vaisseau naufragé

Taniére du dragon

Le Château dans les nuages

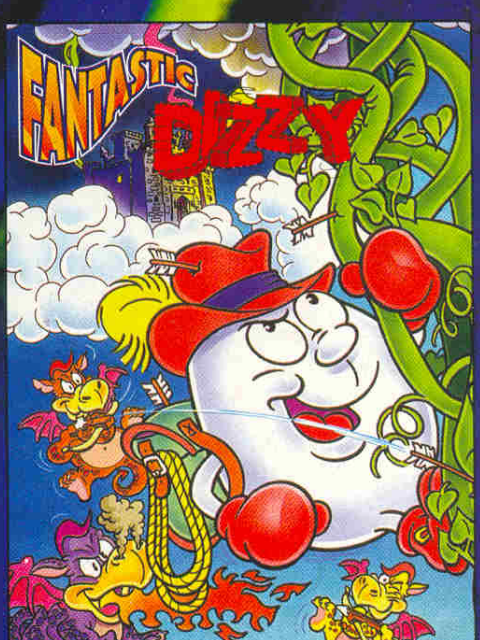
Le voici! Dizzy est plongé dans l'action d'une gigantesque aventure d'arcade! Explorez le royaume magique de Zakeria, avec sa plage de palmiers, sa ville médiévale, son cimetière hanté, le palais troll et bien d'autres lieux mystérieux et passionnants! Faites la connaissance d'individus, de créatures et de monstres très étranges dans cette aventure sensationnelle! Vous retrouverez tous ces éléments surprenants dans ce jeu d'aventure acclamé par les critiques et que vous n'oublierez jamais!

"Une réussite époustouflante et une véritable mine d'astuces et d'intelligence"
Player One magazin
96 POUR CENT GRAPHISME

"Les graphismes sont réussis"
Supersonic magazin
90 POUR CENT JOUABILITÉ

"Dizzy est véritablement une petite révélation"
Joypad magazin
82 POUR CENT

GAME TEXT



SOUS LICENCE DE SEGA ENTERPRISES LIMITED POUR LE JEU SUR LES SYSTEMES: SEGA MEGA DRIVE. SEGA MASTER SYSTEM. SEGA GAME GEAR
ALSO AVAILABLE ON: AMIGA. IBM PC. NES*

POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS VEUILLEZ CONTACTER:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 ODL, R.U.

Codemasters™

© 1993 The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters"). Tous droits réservés. Codemasters et Fantastic Dizzy sont des ma utilisées sous licence par Codemasters Software Company Ltd. Sous licence de Sega Enterprises Ltd, pour utilisation sur Sega Megadrive Master System, et Sega Game Gear. Megadrive, Master System et Game Gear sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Codemasters ut marque conformément à la licence. NES est une marque de Nintendo Company Limited. Codemasters n'est en aucune façon affilié ou ass Nintendo Co. Ltd. * Intitulé "The Fantastic Advenures of Dizzy". Pas de texte à l'écran en italien ou espagnol.

Voici une auberge. Il vous sera possible de voir la carte du pays gratuitement et de réserver une chambre pour reprendre des forces, moyennant quelques pièces d'or.

Vous trouverez les lits au second étage. Les auberges sont différentes suivant le village et font également un peu de commerce en vendant certains articles.

★★★

Un bon aventurier doit être à l'écoute de tous les ragots et savoir sauter sur les bonnes affaires. C'est ainsi que Nigel, le dernier aventurier d'une longue lignée, s'est engagé dans une course folle, à la recherche du trésor du roi Nole. Après un court voyage sur le dos d'un gigantesque oiseau, Nigel et sa compagne de route Vendredi, sont arrivés sur une île... Une charmante île, perdue au milieu de l'océan et peuplée de très accueillants autochtones. Pourtant, les problèmes commencent avec une chute vertigineuse du haut d'une cascade... Nigel devra défier de nombreux dangers, résoudre des énigmes et voler au secours des opprimés qu'il rencontrera pendant son aventure. Une noble conduite, n'est-ce-pas !

COMMENTAIRE

Après Shining Force, voici Landstalker, dans un style un peu différent il est vrai. Le jeu d'aventure à l'état pur. Des combats avec des trolls et des dragons en temps réel. Des énigmes à la pelle que l'on met des heures à résoudre. Une île immense que l'on ne se lasse pas de parcourir. Et surtout une chasse au trésor pleine d'embûches et de mystères, comme on en a rarement vu sur Megadrive. Ainsi Landstalker fait partie de ces hits que l'on se doit d'avoir dans toute Gadriveothèque, au même titre qu'Aladdin pour les jeux de plates-formes. Car si le scénario est très élaboré, la réalisation est aussi à la hauteur de nos espoirs. La bande-son, thème musical et bruitages, mettent le joueur dans l'ambiance moyen-âgeuse rêvée par Tolkien dans le Seigneur des Anneaux. Côté graphismes, les personnages sont très détaillés. Tous les monstres et les accessoires sont décrits comme dans un dessin animé de bonne facture. De belles couleurs (tons verts et gris prédominants) et beaucoup de contraste. Techniquement, le scrolling est multidirectionnel. Nigel évolue dans un monde en 3D, ce qui pose des problèmes de maniabilité en début d'aventure ; parfois gênant lors de situations nécessitant de bons réflexes. Mais cette cartouche reste un hit en puissance comme on aimerait en voir plus souvent. Seul regret, le texte est en anglais.

Les champignons sortent violemment du sol en vous envoyant des spores à la figure. Certains sont plus dangereux que d'autres ; tout dépend de leur couleur. Vous récupérez de l'or lorsque vous les détruisez.

Chez les commerçants, vous pouvez acheter des plantes magiques, des vies et plein d'autres choses. Certains commerces sont plus grands que les autres et possèdent plus d'articles comme des statues ou d'autres types de plantes.

Chaque village possède son église. Là, vous pouvez sauver une partie, être désintoxiqué et désensorcellé, et faire disparaître vos hallucinations. Bien sûr, c'est gratuit.

Parcourez les prairies et les forêts entre chaque lieu. Ici, vous pouvez entrer sous l'arbre mais pour y faire quoi ? Sur votre route, vous rencontrerez des ennemis de plus en plus féroces !

Voici votre équipement de base mais plus tard, vous pourrez demander à un forgeron de vous fabriquer une épée beaucoup plus puissante ou acheter une cotte de mailles plus résistante...

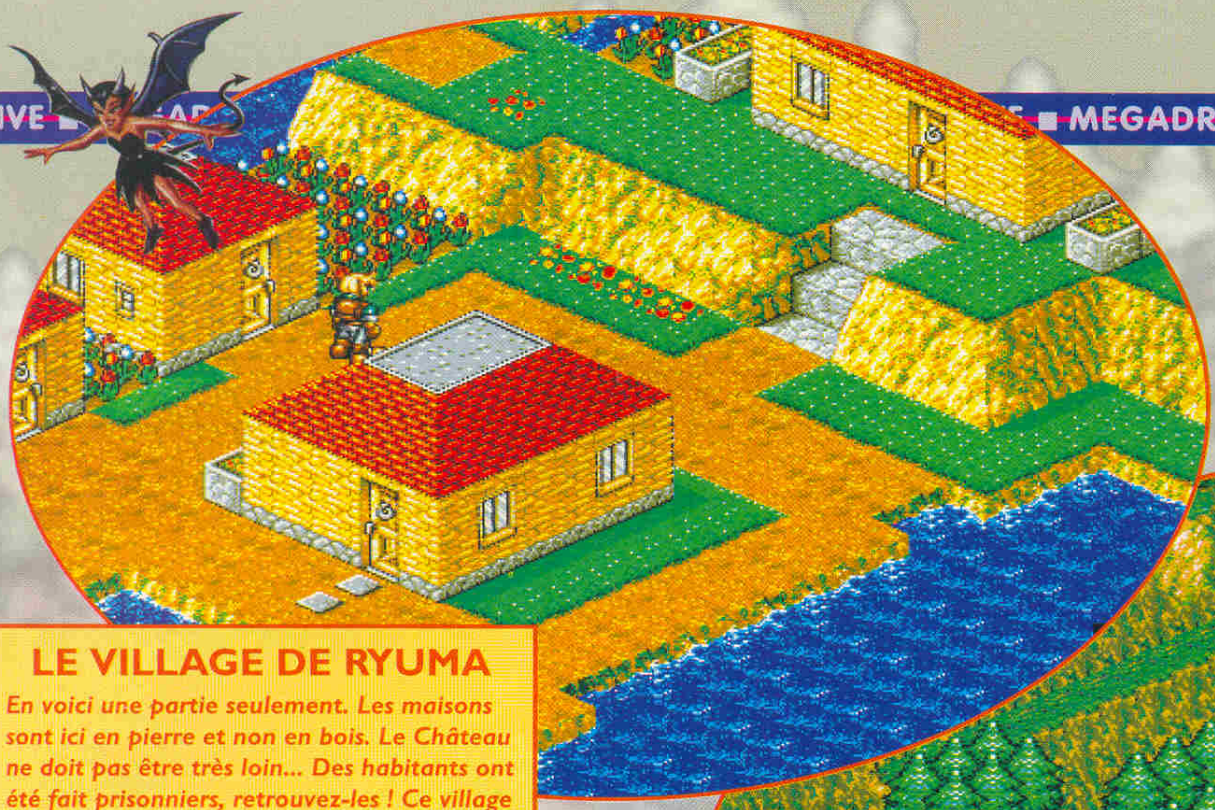
Ce ver des sables vient de vous transpercer la tête ! Évitez aussi les bulles visqueuses. Si vous manquez d'argent, détruisez-les pour gagner de l'or indéfiniment.

dscaper

Regardez bien cette île... Voici les quatre premiers villages que vous visiterez. Le chemin est très long et l'île encore bien grande. De plus, vous découvrirez des maisons isolées dans la forêt et des grottes secrètes dans les montagnes. Un vrai labyrinthe !

Discutez avec toutes les personnes que vous rencontrerez. Elles vous apporteront énormément d'indices et vous permettront de poursuivre votre périple.

Vous portez un sac à dos pour transporter vos objets personnels (herbes, statues, clés, armes...). Vous devez utiliser des clés pour ouvrir certaines portes. Ces clés sont souvent cachées dans des coffres, eux-mêmes situés dans des endroits difficiles d'accès. Vous pouvez faire scroller l'écran pour accéder à la suite des objets.



LE VILLAGE DE RYUMA

En voici une partie seulement. Les maisons sont ici en pierre et non en bois. Le Château ne doit pas être très loin... Des habitants ont été fait prisonniers, retrouvez-les ! Ce village de bord de mer est équipé d'un phare ; montez tout en haut... Visitez toutes les maisons sans craindre d'être attaqué !

Vous venez de faire un long chemin pour trouver cette petite maison abandonnée au milieu de la forêt. C'est une voyante...

Résolvez les énigmes... Appuyez sur les boutons, posez un objet dessus... C'est parfois délicat et ce n'est que le début...

Le village de Ryuma est situé au bord de l'eau. Prenez le radeau et partez en direction d'une grotte secrète.

Lands

Avant de pouvoir acheter quelque chose, il faudra libérer le commerçant

Visitez toutes les demeures ! Ici, un studio. Les maisons sont de taille différente, les lits peuvent être superposés et parfois, vous trouvez des coffres ou des vases contenant de l'or ou d'autres objets.

Un ogre.

★★★★

LE VILLAGE DE GUMI

C'est un tout petit village comme celui de MASSAN, dont les habitants sont vêtus de peaux d'animaux (voir Préview Megaforce n° 20).

1) Récupérez un crâne dans la maison du chef pour ouvrir l'accès au temple.

2) C'est une auberge.

3) La fille du chef a été capturée !

4) L'église du village. N'hésitez pas à faire des sauvegardes !

Sortez votre épée et frappez le garde, mais ne tombez pas dans les marécages et sautez pour passer les fossés.

Retrouvez une statue et poussez-la pour bloquer l'arrivée d'eau. Ensuite, vous pourrez accéder à plusieurs passages secrets.

Vous ne pouvez pas entrer dans le château de la ville MERCATOR sans y être invité ! Allez voir la voyante pour changer d'apparence .

talker ★★★★★★

■ MEGADRIVE ■

Landstalker

SON

Si J.R.R. Tolkien les entendait, l'adaptation de Lord of the Rings serait immédiate

GRAPHISME

De la 3D bien réalisée qui donne beaucoup de relief aux lieux visités

ANIMATION

Les momies, les dragons, les lutins, les trolls, les sortilèges ... on s'y croirait !

MANIABILITÉ

Apprenez à vous servir des diagonales de la manette multidirectionnelle

✦ AVENTURE ✦

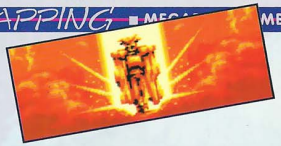
ÉDITEUR : CLIMAX
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
Nbre DE NIVEAUX : 1 île immense
NOMBRE DE JOUEURS : 1
(4 sauvegardes possibles)
CONTINUES : NON
PASSWORDS : NON

- **+ Meilleur RPG Megadrive**
- **+ Scénario très élaboré**
- **+ Du relief grâce à l'effet 3D**
- **+ Des combats en temps réel**
- **+ J'vous laisse : un dragon à tuer !**

94%

GUNSTAR HEROES

Sur la planète Gunstar 9, tout allait bien depuis que le professeur White avait capturé et désactivé l'ignoble robot Golden Silver... La vie était paisible pour tous les habitants et le climat était redevenu propice aux cultures. Malheureusement, le colonel Red, le plus vicieux des dictateurs, a réussi à prendre possession des quatre gemmes permettant de réactiver le robot. Depuis, la vie des habitants de Gunstar 9 est un cauchemar qu'il serait trop douloureux de conter aujourd'hui et le robot n'est même pas encore activé ! Par chance, le professeur White, encore en vie, a mis au point plusieurs armes qui devraient vous permettre de lutter contre les armées impériales du Colonel et ainsi empêcher le robot Golden de répandre douleur et désolation.



Choisissez votre héros (l'un tire en se déplaçant alors que l'autre doit s'arrêter pour tirer) et l'arme avec laquelle vous débutez la mission (faisceau d'énergie au plasma, décharge électrique, flamme et flèche chercheuse).

Déplacez votre vaisseau et shootez tout ce qui bouge (navettes, météorites, monstres...).

De nombreux monstres, très rigolos, transformables et résistants ! Le chiffre en haut indique la vitalité de l'ennemi. Choisissez l'arme adéquate...

COMMENTAIRE

Enfin un bon Shoot'Em Up où il est possible de jouer à deux simultanément ! Comme quoi, tout arrive... Pas de vaisseaux à la "mords-moi-le-nœud" mais des héros de chair (des jumeaux, plus exactement) qui s'accrochent aux plafonds, font des saltos avant, des glissades, du skate à moteur 300 chevaux et pratiquent le corps à corps avec une dextérité qui fait envie. Tout ça dans un seul et unique jeu ! Quant aux graphismes, ils sont très colorés et relativement variés, sans plus. L'originalité réside davantage dans les boss, très nombreux, dont on pourrait croire qu'ils sont en 3D. Étonnant ! D'autant plus que l'animation est excellente. Autre originalité : la partie de dés. Des boss à foison et une multitude de challenges à relever. Côté musique, elle est rythmée, rapide, assez métallique. Speed, quoi ! Le grand défaut : un jeu trop court. Dommage car on en redemande...

Golden Silver, votre amie jaune et le Colonel rouge.

Les deux personnages peuvent sauter, s'accroupir, ramasser un objet, escalader, projeter un adversaire, se protéger et faucher un ennemi au sol. L'un fait un coup de pied sauté et l'autre un vol plané. Les angles de tir dépendent de l'arme utilisée.

Original ! Lancez le dé et priez... Certaines cases permettent de changer d'arme et d'augmenter votre vitalité, d'autres vous précipitent dans un combat avec arme ou à mains nues !

Le professeur White Gunstar !

Vous trouvez des cœurs dans les caisses, robots et machines, pour augmenter votre vitalité. Ramassez les armes (pas plus de deux sur vous) et faites des combinaisons (10) pour obtenir des effets différents : éclair à tir rapide, boule de feu explosive, super lance-flammes...

■ MEGADRIVE ■

SON

Une bande son très rythmée qui colle bien à l'action

GRAPHISME

Des couleurs qui pètent à la figure mais pas de recherche dans les détails

ANIMATION

Des boss originaux qui bougent en fonction de leur look. Génial !

MANIABILITÉ

Des glissades, des roulades, des embrassades simples à réaliser

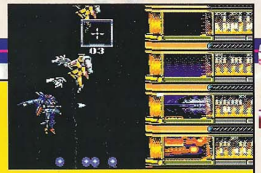
✦ SHOOT THEM UP ✦

ÉDITEUR : TREASURE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1ou 2
CONTINUES : INFINIS

- \+ 2 joueurs simultanément...
- \+ ... qui se balancent à travers l'écran
- \+ Une vingtaine de boss bien animés
- \+ Super jumeaux ultra maniable
- \- Trop court !

89%

Les Rahuna viennent d'attaquer le Conseil des systèmes des galaxies libres, basé à Homeworld. La situation est grave... Ils cherchent certainement à renverser le gouvernement et à prendre les commandes des systèmes galactiques. Heureusement, la seconde attaque a été repoussée par la tribu Ranger, située en périphérie de Homeworld. Membre de cette tribu, vous êtes chargé d'éliminer l'artillerie ennemie et d'évacuer la salle du Conseil pour emmener ses membres en lieu sûr. Ensuite, vous devez détruire les bases ennemies établies à divers endroits stratégiques de Homeworld. Malgré l'échec face à la première attaque, votre tribu a su réagir et s'élever contre la sauvagerie des oppresseurs alors que d'autres ont baissé les bras et renoncé à leur liberté. Le gouvernement est fier de vous !



Niveau 4 : L'immeuble. Utilisez les plates-formes pour économiser votre propulseur et poursuivez l'ascension. Vous pouvez casser toutes les vitres du building !

VOS ÉQUIPEMENTS AU SOL...

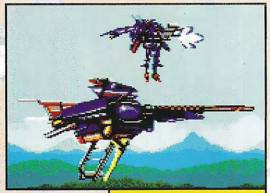
Appareil de conversion de puissance pour augmenter votre énergie protectrice et plate-forme d'atterrissage pour laisser reposer vos propulseurs.

Niveau 2 : détruire les groupes éléctrogènes pour désactiver les laser et détruire les machines. Après chaque mission, vous repartez avec le plein d'énergie et les armes acquises.

Niveau 3 : Dans la forêt. Choisissez le niveau facile, normal, dur ou difficile dans les options. Remontez vers le ciel et rechargez vos armes grâce à la lumière.

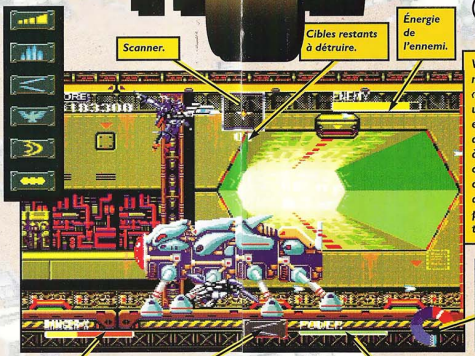
À la fin de chaque mission, vous affrontez une machine infernale.

RANGER X



VOS ENGINS DE TRANSPORT...

Monocycle léger et cybernétique avec fusil à impulsions et engin de couverture aérienne équipé d'un laser et d'un ordinateur cibleur. Vous pouvez changer d'arme en entrant dans la cabine de pilotage. Vous pouvez vous déplacer avec le monocycle. Ces engins vous suivent et vous aident à éliminer les ennemis.



Vous démarrez votre mission avec un «lance-flammes», une mine chercheuse et trois vies ! Les armes se rechargent à la lumière ou avec d'autres sources d'énergie. D'autres armes seront parachutées sur le terrain plus tard.

Indicateur de température. Lorsqu'il est dans le rouge, votre propulseur s'arrête et vous ne pouvez plus voler.

COMMENTAIRE

Un excellent Shoot Em Up où les graphismes autant que le design des protagonistes font penser aux séries à succès nippones telles que Robotech (Macross pour les accros) et autres Gundam. C'est carré, mais très efficace pour ce type de jeu. De plus, le Transformer que vous pilotez subit l'influence d'un paramètre original : la température de l'armure qui fixe la durée de vol du robot. Il bénéficie en outre de nombreuses options (armes variées, écran radar et un vaisseau d'assistance). Les sprites sont énormes et se meuvent sans aucun ralentissement sur une musique 'speed' adéquate. Le scrolling varie : tantôt horizontal, puis vertical et enfin multi-directionnel. Pour une fois, un grand choix de niveaux de difficulté (4, de facile à très difficile), donc une bonne durée de vie. Seuls défauts : la maniabilité aléatoire du personnage (inertie du vaisseau oblige...) et les nombreux clignotements. Seul regret : qu'on ne puisse pas jouer à deux simultanément. Dans Ranger X volume 2, peut-être...

■ MEGADRIVE ■

RANGER X

SON

Une musique trépidante proche de celle de la série Robotech

GRAPHISME

Beau différentiel, couleurs claires dans des décors variés

ANIMATION

Des gros sprites aux mouvements fluides. Pas de ralentissements

MANIABILITÉ

Le Transformer se déplace dans les airs par à-coups (une inertie trop bien rendue)

SHOOT THEM UP

EDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3

- \+ En pleine série Robotech !
- \+ Une grande durée de vie
- \+ On va tous leur péter la g...
- \+ Des paramètres bien choisis
- \- Une maniabilité qui fait défaut

85%

SONIC spinball

Vos aventures continuent avec, comme éternel ennemi, Robotnik ! Cette fois, vous devez retrouver de somptueuses émeraudes très bien dissimulées dans de gigantesques labyrinthes en forme de flipper. Ces pierres vont vous procurer une force incroyable, nécessaire pour vos combats. Évidemment, ça va secouer dans tous les sens à une allure folle, alors mettez-vous en boule et foncez ! ! !

Entre chaque niveau, vous aurez un stage bonus. Ici, vous avez trois boules pour libérer les personnages enfermés dans les tubes.

Laissez-vous tomber dans le seau et ramez jusqu'au puit pour récupérer l'émeraude 'A'.

Lorsque toutes les émeraudes sont en votre possession, montez tout en haut, dans un nouveau flipper, pour combattre cette très laide araignée.

COMMENTAIRE

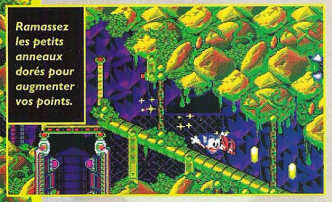
Du jamais vu ! Sonic, le hérisson bleu, la mascotte de Sega, projeté dans des flippers immenses, avec des émeraudes et des boss de fin grandioses. Robotnik fait encore des siennes ? Pas de problème, Sonic est là et il court, ou roule, au choix, toujours aussi vite. Des graphismes variés pour un jeu ultra-original. Pourquoi ne pas y avoir songé avant ? Le défilement du scrolling est rapide, avec la possibilité de l'accélérer encore plus en mode FAST. De plus, à l'action se mêle une partie recherche et réflexion. Où se trouvent les émeraudes ? Et quels chemins utiliser pour arriver au méchant Robotnik et lui casser sa sale tête ? Seuls les plus doués survivront, car une grande dextérité et beaucoup de patience sont requises. La raison : aucun password, ni de Continues. Trois essais comme dans un vrai flip'. Heureusement, la maniabilité, excellente, aide le ou les joueurs (4 maximum) passionnés. On peut même agir sur Sonic avec la manette directionnelle comme dans un jeu de plates-formes. Utile lors de certains passages difficiles !

Voici un morceau du premier niveau. Avant de commencer, choisissez le nombre de joueurs (1 à 4) ainsi que la vitesse (normale ou rapide). Vous débutez avec seulement trois Sonic.

A) Émeraude
B) Émeraude
C) Émeraude
D) Jetez-vous dans cette plante pour être propulsé en l'air.
E) Faites bouger les flippers pour vous envoyer en l'air puis contrôlez votre direction.
F) Ne restez pas longtemps sur la plate-forme, et si le monstre vous attrape, débattez-vous !
G) Faites un tour complet dans les tuyaux pour remporter beaucoup de points.

1) Touchez ces deux plots pour faire tomber le bouchon et libérer l'émeraude du slime. Rebondissez sur les têtes de serpents pour y parvenir.
2) Lorsque les deux gros tuyaux sont ouverts, entrez dans celui de votre choix pour accéder à la partie médiane du niveau. Là, il faudra faire tomber des tonneaux, lever des ponts et sauter dans un chariot !

NIVEAU 1 - TOXIC CAVES - 3 émeraudes



Ramassez les petits anneaux dorés pour augmenter vos points.

Sonic sortant d'un tuyau à toute allure.

Lancez-vous une fois vers la droite pour aller chercher l'émeraude 'B' et une fois vers la gauche pour l'émeraude 'C'.

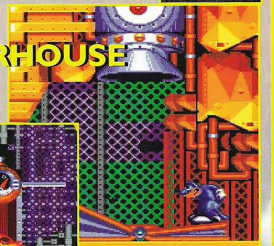
Vous venez d'allumer une lumière ; plus que deux encore !

Sonic est propulsé par ce canon, comme un boulet. Vous devez parfois percuter des bestioles pour vous ouvrir le chemin.

Dans ce stage bonus, vous pouvez casser les dents du monstre ! Rigolo, non ?

Sautez sur le soufflet puis placez-vous au centre pour être envoyé dans le propulseur.

NIVEAU 2
LAVA POWERHOUSE
3 émeraudes



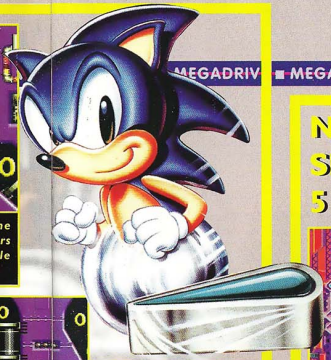
Détruisez les 4 têtes, l'une après l'autre, en entrant par le haut et en fonçant dessus.

Vous rebondissez sur les bumpers comme une vraie boule !

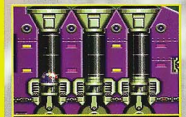
Visez le trou noir ! Vous y restez bloqué un instant puis repartez de plus belle...

Les canalisations sont nombreuses ! En entrant dans ce propulseur, vous serez envoyé tout en haut !

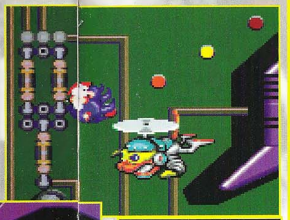
Bien, vous venez de trouver une émeraude. L'accès est toujours difficile ! Ici, il fallait arrêter le mouvement de la cage en fer...



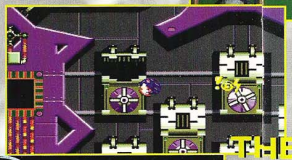
Lorsque vous entrez dans un trou, vous ne savez pas où il vous mènera. Attention aux surprises ! Laissez-vous glisser sur le dos...



Ces pistons vous envoient très haut. Pendant l'ascension, dirigez-vous vers la gauche ou la droite.



Cet homme hélicoptère est ici pour vous empêcher de monter !

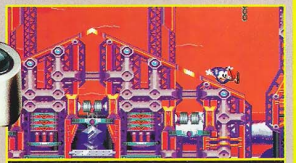


Percutez les coffres pour les ouvrir.

NIVEAU 3
THE MACHINE
3 émeraudes

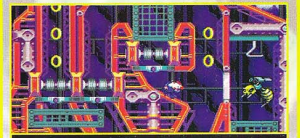
SONIC spinball

NIVEAU 4
SHOWDOWN
5 émeraudes



Les glissades sont spectaculaires ! Attention, vous ne résisterez pas à la lave.

En tirant sur ce crochet, vous venez de faire apparaître une plate-forme. Maintenant, vous pouvez poser pied !



Éliminez les grosses abeilles en roulant dessus. Parfois, pour sauter un trou, vous devrez utiliser votre vitesse supersonique !

Dans votre chute, vous brisez plusieurs barres métalliques qui augmentent votre score.

MEGADRIVE

SONIC spinball

SON

Une musique proche de celle de Kid Chameleon pour les connaisseurs

GRAPHISME

Des flippers immenses et originaux, comme les boss de fins de niveaux

ANIMATION

La mascotte de Sega a bénéficié de toute l'attention des programmeurs

MANIABILITÉ

Le joueur agit sur la boule-hérisson bleue sans problème et ça speeeeede !

FLIPPER

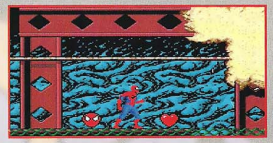
ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
RAPIDITÉ DE SONIC : 2 (NORMALE ou RAPIDE)
NBRE DE JOUEURS : 1 à 4
NBRE DE FLIPPERS : AU MOINS 5
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

\+ Des flippers Sonic géants
\+ Grande variété dans les graphismes
\+ Narguer Robotnik !
\+ Une durée de vie exceptionnelle
\- Pourquoi ne pas y avoir pensé plus tôt ?

91%

SpiderMan and the X-men

L'araignée, l'araignée, na na na na na na, dans sa toile elle attend, d'attraper les brigands, prends gaaaaaarde, car l'araignée est là. Si parfois, la nuit, on découvre un mystère, l'araignée surgit, aussi vite que l'éclair... Oui, l'araignée est là, accompagnée de quatre camarades, trois hommes et une femme, et tous possèdent des pouvoirs extraordinaires ! C'est fantastique, non ? Vous, Spider-man, venez de libérer vos compagnons et maintenant, il s'agit de tous vous évader. Le chemin sera long et tumultueux, alors ne perdez pas un instant...



SPIDER-MAN

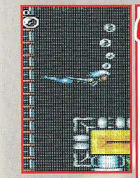
Vrai nom : *Peter Parker*
Occupation : *Photographe indépendant*
Affiliation à un groupe : *Aucune*
Pouvoirs : *Il possède une force, un équilibre et des réflexes incroyables. Il peut s'accrocher à pratiquement n'importe laquelle des surfaces et possède des dons de prémonition.*

Spider-man lance des toiles d'araignée pour détruire les ennemis et tisse des toiles pour se balancer. Attention aux bouts de ferraille plantés dans le sol ! Comme tous les autres personnages, il trouve parfois de l'énergie et des vies.

WOLVERINE

Vrai nom : *Logan*
Occupation : *Aventurier*
Affiliation à un groupe : *X-MEN*
Pouvoirs : *Peut régénérer ses tissus t. Son squelette est indestructible et lui procure une grande force.*

Wolverine se bat avec les poings et avec ses griffes. Il doit détruire des soldats et des clowns, éviter d'être coupé par les scies, et éviter les missiles des avions. Il peut trouver les murs avec ses griffes ! Il devra détruire les hommes à ressort avec ses poings pour pouvoir récupérer un cœur d'énergie.



STORM

Vrai nom : *Ororo Munroe*
Occupation : *Aventurière*
Affiliation à un groupe : *Aucune*
Pouvoirs : *Elle contrôle les éléments de l'eau. Elle peut créer des éclairs de lumière et des tourbillons autour d'elle.*

Storm retient sa respiration pour nager sous l'eau mais doit remonter à la surface au bout de quelques secondes. Elle doit détruire des vannes pour faire monter le niveau de l'eau et remonter . Elle devra également éviter des mines dérivantes, des lasers et des plongeurs... Une épreuve à vous couper le souffle !

GAMBIT

Vrai nom : *Rémy Beaudreaux*
Occupation : *Aventurier*
Affiliation à un groupe : *X-MEN*
Pouvoirs : *Il peut charger n'importe lequel des objets avec de l'énergie cinétique. Ces objets explosent lorsqu'il les jette. Il utilise un jeu de cartes comme munitions.*

Gambit doit avancer sans cesse pour ne pas être écrabouillé par une énorme boule épineuse. Il ramasse des étoiles et plein d'objets sur son passage tout en évitant les robots qui lui tirent dessus. Il peut se protéger en faisant voler plusieurs boules de feu autour de lui.

CYCLOPS

Vrai nom : *Scott "Slim" Summers*
Occupation : *Aventurier*
Affiliation à un groupe : *X-MEN*
Pouvoirs : *Projette un éclair de rubis avec ses yeux.*

Cyclops donne des coups de pied, des coups de poing lorsqu'il est en l'air et lance des rayons avec ses yeux. Il peut sauter dans un chariot pour se déplacer mais il devra détruire les bombes déposées sur les rails ! Le rubis rouge, lui redonne de l'énergie. Il peut courir, sauter, poser un genou à terre et tirer avec son laser.

COMMENTAIRE

Un mot suffit à résumer ce jeu : difficile. Passé le premier niveau, les choses se gâtent très rapidement. Quel que soit le super-héros choisi, le joueur meurt tellement vite qu'il vaut mieux avoir une Megadrive blindée en cas de défenestrage. Arriveront à la fin ceux qui auront réussi à mémoriser toutes les phases ardues de chaque niveau, toutes les plates-formes qui posent problème. Car une fois les trois vies épuisées, il faut tout recommencer ! Pas de continues ni de passwords ! Fort heureusement, le jeu en vaut la chandelle. La bande-son est excellente, surtout pour Serval et Gambit, une sorte de techno améliorée, avec beaucoup de basse, adaptée au scénario ainsi qu'aux graphismes, très sombres, totalement dans l'esprit des Marvel Comics de Stan Lee. Quant à l'animation, les sprites sont un peu petits, contrairement aux récents "X-Men" sur Megadrive. Les programmeurs ont préféré privilégier l'histoire à une action "bourrin" bête et méchante. Et c'est tant mieux !

MEGADRIVE

SON
Très métallique ! Comme les griffes en adamantium de Serval, ça prend aux tripes !

GRAPHISME
Du Comics au jeu vidéo, une bonne transposition, dans l'esprit du maître Stan Lee

ANIMATION
Des mouvements discernables malgré la petitesse des sprites

MANIABILITÉ
Correcte, sans plus, pourtant très utile pour un bon timing dans l'action

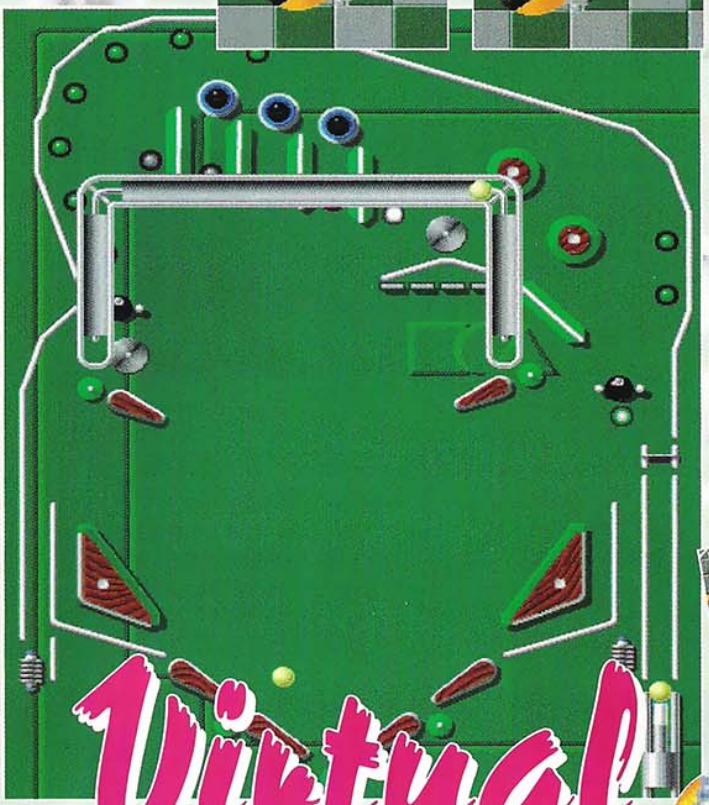
PLATES-FORMES

ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

- \+ Une atmosphère très "Comics US"
- \+ Cinq super-héros au choix
- \+ Une longue durée de vie
- \- Mais où sont passés les passwords ?
- \- Merci l'Action Replay pro !

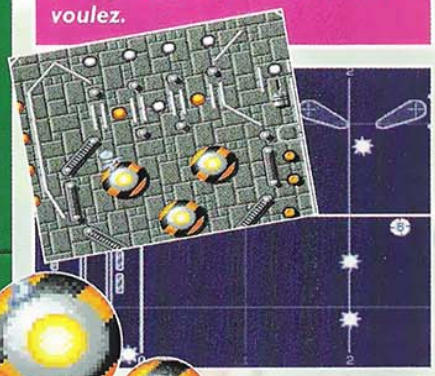
85%

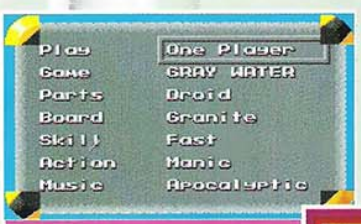
Faites preuve d'imagination, de créativité, et pourquoi pas de folie, et éclatez-vous en créant vos propres flippers ! Formez des couloirs, des labyrinthes, placez des tonnes de bumpers, de cibles et essayez votre chef-d'œuvre... Mais voyons tout cela en images.



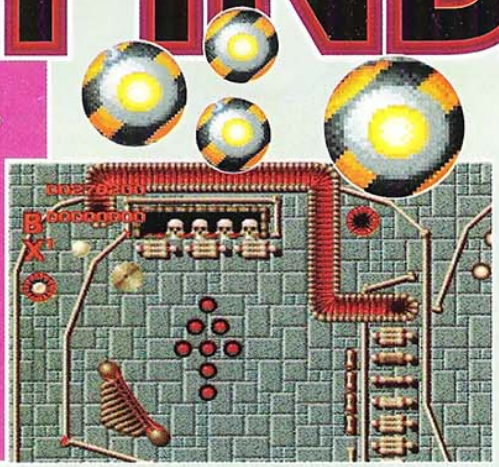
Virtual PINBALL

Modifiez les flippers déjà existants en détruisant des objets. Déplacez votre robot pour poser vos pièces où vous le voulez.





1 à 4 joueurs, possibilité d'entrer un code et de créer son propre flipper, plusieurs flippers déjà existants et 8 mémoires pour sauvegarder vos propres créations. 6 styles de pièces (classique, os, bois...), 10 styles de fond (bambou, pierre, salle de bain, industrie, classique...), 3 niveaux de difficulté, 3 vitesses de balle, 7 musiques originales. Vous commencez avec 4 boules.



Créez votre flipper en choisissant d'abord le fond et le style des pièces. Ensuite, placez les différents objets : 3 types de bumpers, 2 types de flippers, des murs simples et percuteurs de différentes inclinaisons, 5 sortes de cibles, 7 objets divers...

COMMENTAIRE

Un jeu de flipper qui serait bien ennuyeux sans cet outil "Workshop" permettant d'éditer soi-même son tableau. Avec une possibilité de sauvegarde de 8 plateaux différents ! Enfin le côté créatif du ou des joueurs est mis en avant. Voilà une cartouche pour les passionnés. Les autres se lasseront vite, surtout s'ils jouent seuls.

■ MEGADRIVE ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITÉ

✦ FLIPPER ✦

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
VITESSES DE LA BOULE : 3
NOMBRE DE FLIPPERS : 20
8 SAUVEGARDES POSSIBLES
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
PASSWORDS : OUI

70% SEUL
80% À PLUSIEURS

L'ABONNEMENT BASTON !

STREET FIGHTER II'

sur MEGADRIVE

+

1 ABONNEMENT DE 6 MOIS À

MEGA FORCE

575 F

PORT COMPRIS

AU LIEU DE 755F*

En vous abonnant à MEGA FORCE pour 6 mois, vous recevrez EN PLUS Street Fighter II' sur MEGADRIVE. Ne vous battez pas et faites vos comptes !

Faut être barje pour ne pas dire OUI !!!

A B O N N E M E N T

Bulletin d'abonnement , à découper ou recopier,
à renvoyer à : MEGA FORCE ABONNEMENTS, 103 Boulevard Mac Donald. 75019. PARIS.

OUI ! Je choisis l'abonnement de 6 mois accompagné du jeu Street Fighter II' sur Megadrive au prix de 575 F (port compris) :

- ❒ Je m'abonne à MEGA FORCE pour 6 mois .
- ❒ Je me réabonne à MEGA FORCE pour 6 mois (je joins mon étiquette d'expédition ou mon numéro d'abonné).

❒ Je choisis l'abonnement simple **d'un an** à MEGA FORCE (11 numéros) au prix de 285 F sans le jeu (Europe : 400 F, Reste du monde par avion : 550 F).

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos PA sont prioritaires. Délai d'expédition du jeu :18 jours (sous réserve des stocks disponibles). L'offre d'abonnement de six mois avec le jeu est réservée à la France métropolitaine.

Je joins un chèque de .....F à l'ordre de MEGA FORCE

Nos abonnés qui sont encore en cours de service peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

NOM.....

PRÉNOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

CP.....

VILLE .....

PAYS.....

CONSOLE .....

AGE.....

(*) Prix public du jeu sur MD (= 550 F) + Frais d'expédition (= 25F) + 6 nos de MEGA FORCE (= 180 F) = 755 F

The Addams Family

Regardez cette très ancienne demeure... Elle est balayée par les vents et les éclairs depuis des siècles. Elle semble abandonnée, isolée sur cette colline et pourtant, une famille bien étrange y habite depuis toujours, ce sont les Addam's ! Quelque part, derrière un mur poussiéreux, dans une salle secrète, ils ont caché un inestimable trésor dont ils sont les seuls à connaître l'emplacement. Qu'arriverait-il si quelqu'un en découvrait l'existence ? Et que feriez-vous pour le protéger ? Ne réfléchissez pas trop longtemps car il est en danger...

Voici la maison Addams. Vers la droite, vous trouvez un accès aux galeries souterraines. Sur la gauche, vous trouvez un "chapeau hélicoptère". Ramassez l'argent tout autour de la maison. Vous pouvez grimper sur la toiture et entrer par les cheminées. Évitez les fantômes, les troncs d'arbre, les morts vivants et les têtes volantes. Dans le hall de la maison, vous trouverez des portes menant à différentes pièces. Partez tout de suite vers la gauche et ouvrez la première porte secrète !

THE MUSIC ROOM

Revenez lorsque vous aurez libéré tous les membres de votre famille.

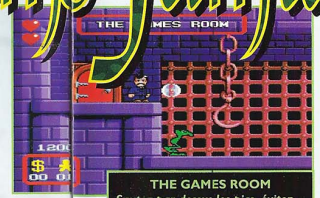
PORTRAIT GALLERY

Des oiseaux, des petits singes, des vautours équipés de lances de chevaliers... Trouvez une épée pour passer plus aisément tous ces ennemis.

Vous trouverez des vies, de l'énergie, des chaussures pour courir vite, des balles pour tirer, des épées, des chapeaux hélicoptères pour voler, de l'argent et des options d'invulnérabilité. Approchez-vous des blocs avec un 'A' inscrit dessus pour récupérer des indices. L'épée disparaît si vous vous faites toucher...

THE OLD TREE

Montez sur les branches du vieil arbre pour assommer le gros oiseau, puis entrez dans le tronc. Vous pourrez nager sous l'eau mais attention aux piranhas.



THE GAMES ROOM

Sautez par-dessus les pics, évitez les guillotines, les boulets de canon et les scies. Vous rencontrerez un boss à la fin de chaque niveau.

THE UNDERGROUND

Sous la maison, vous découvrez de nombreuses cavernes peuplées de chauves-souris, de lapins et de têtes volantes. Trouvez l'épée et transpercez vos ennemis !

MEGADRIVE

The Addams Family

SON

La musique de la série des années 60 accompagne Gomez

GRAPHISME

Un peu simplistes et pas assez fouillés. On attendait mieux !

ANIMATION

Les ennemis et les gros boss sont variés et dans le ton de la série

MANIABILITÉ

Il faut s'y faire ! Gomez ne s'arrête pas toujours où l'on veut

PLATES-FORMES

ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

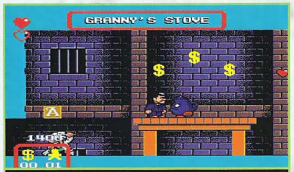
COMMENTAIRE

Un jeu de plates-formes pur et dur ! Un scénario banal : Gomez Addams doit délivrer sa famille. Des graphismes "cartoon", certes, mais peu fouillés. Peu de détails, exception faite pour le dernier niveau, avec les chaines, le coffre-fort et le big boss de fin. Par contre, l'animation des personnages —Gomez qui tape du pied quand il attend, des ennemis aux allures très diverses— est vraiment bonne. Tout à fait dans le ton de la série où les maîtres-mots sont surréalisme et dérision. Parlant de la série des années 60, la musique en est directement tirée. Un peu d'orgue par-ci, de piano par-là (pour Lurch, forcément) et le résultat se montre très satisfaisant. Le point noir cependant : la maniabilité. On pourrait croire que Gomez évolue constamment sur de la glace. "Aglaçant" ! On ne peut garder la tête froide quand il s'agit de recommencer encore et encore. Merci les passwords ! Ce sont les aléas de nombreux jeux de plates-formes...

Dans la salle d'armes, vous affronterez des soldats de toutes tailles ! Ouvrez les murs en appuyant sur des boutons.

THE CONSERVATORY

Des araignées, et des monstres avec une épine au-dessus de la tête !



GRANNY'S STOVE

Vous commencez avec deux cœurs d'énergie pour chacune de vos 5 vies. Les Continues sont illimités mais vous ne reprenez pas là où vous aviez perdu.

- \+ Musique envoûtante
- \+ Niveaux très variés
- \+ Pur jeu de plates-formes
- \- Maniabilité aléatoire
- \- Graphismes peu fouillés

87%

Vous pouvez courir, lancer des clés, vous accroupir, rouler au sol et sauter. Lorsque vous êtes touché, vous perdez une jambe, puis deux, un bras puis l'autre, mais vous continuez à avancer !

Cette option vous permet de courir plus vite.

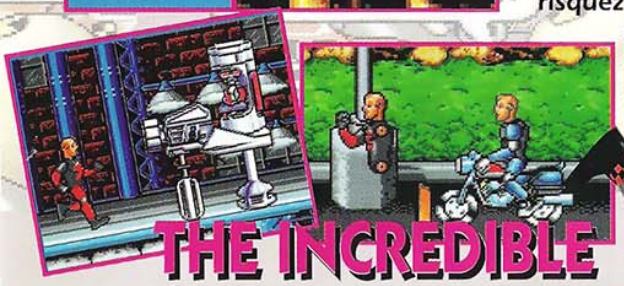
THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

Le docteur Zub, c'est ainsi qu'il s'appelle, vient juste d'être kidnappé par Junkman ! Ce dernier va certainement tenter de lui soutirer le secret du T9000, un puissant torse robotique... Mais Spin et Slick vont tout faire pour l'en empêcher !

UNE AVENTURE MOUVEMENTÉE !

Vos aventures commencent dans un parking avec 5 vies, 5 clés et trois minutes pour passer cette épreuve. Vous pouvez monter sur les épaves de voiture et ensuite sur les lampadaires pour attraper des options et augmenter vos points. Évitez ou sautez sur les voitures et motos, qui klaxonnent avant d'arriver sur vous ! Des clous dans le sol, des robots, des parcmètres... viendront compliquer votre route. Le centre de destruction n'est pas triste non plus, des ampoules vous tombent dessus, vous risquez l'électrocution à chaque instant et vous terminez avec un combat face à un mixeur géant ! Montez dans une voiture et testez son pare-chocs en vous écrasant contre un mur, visitez un immeuble en construction, combattez des chiens métalliques, des scies et gonflez votre corps pour gravir les échafaudages... Après chaque épreuve, vous récupérez tous vos membres !...

Le tournevis permet de récupérer l'un de vos membres et la clé est utilisée comme arme.



Gonflez votre corps et volez pendant quelques instants !

En marchant dessus, vous serez catapulté dans les airs.

Ce gros cercle jaune et noir permet de passer au niveau suivant.

COMMENTAIRE

La version Megadrive est un petit jeu de plates-formes sympathique, sans plus. Toute l'originalité tient dans les personnages qui se démembrent dès qu'un ennemi les touche. Sinon, l'ensemble est fade, avec des graphismes moyens et une animation moyenne. Le personnage se déplace un peu trop vite et la bande-son se résume à des bruits. Un "petit" jeu.

■ MEGADRIVE ■

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITE

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

71%

ATTENTION...
TU VAS POUVOIR MODIFIER LES REGLES DE TES JEUX VIDEO

1 MODELE COMPATIBLE SUR

CONSOLE SEGA® MEGADRIVE® 16 BITS

SOS PUB - (1) 46 24 16 00

INVENTED BY CODEMASTERS™

Game Genie™ et Codemasters™ sont des marques déposées de Codemasters Software Co. Ltd. utilisées sous licence.

Game Genie™ est un produit de Lewis Galoob Toys, Inc., Game Genie™ est un produit licencié par Sega of America pour être utilisé sur les consoles Sega® Megadrive®. Sega et Megadrive sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. Game Genie™ est une marque déposée de Codemasters Software Co. Ltd., utilisée sous licence.

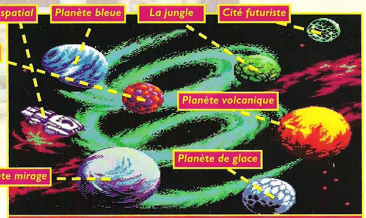
DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES

EN VENTE PARTOUT

Teenage Mutant Hero Turtles

TOURNAMENT FIGHTERS

En matière de combat, les tortues sont de très loin supérieures à n'importe qui. C'est normal, non seulement elles savent se battre avec leurs bras et leurs jambes mais de plus, elles maîtrisent parfaitement le maniement des armes blanches. En plus, ces tortues possèdent des techniques secrètes quelque peu magiques. Tout cela fait qu'elles sont vraiment exceptionnelles ! Selon vous, sont-elles meilleures que Chun Li, Honda, Ryu, Scorpion ou Liu Kang ? En tous cas, c'est vraiment spectaculaire de manier le sabre ou le bâton, de les faire tournoyer dans les airs et au-dessus de la tête de l'ennemi ! Noël approche, et les tortues ne pouvaient se permettre d'être absentes de la plus belle fête de l'année. Vous aimeriez les avoir chez vous ?



OÙ ALLEZ-VOUS COMBATTRE ?

Vous choisissez la vitesse (1 à 8) et la puissance (1 à 8) de votre personnage. À la fin de chaque combat, vous pouvez revoir les dernières secondes au ralenti, revenir en arrière et faire des arrêts sur image.

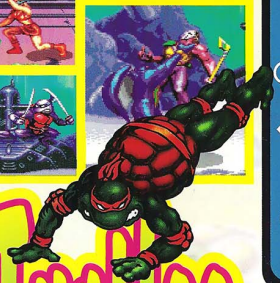
En mode tournoi, vous devez remporter 88 combats !

QUI VOULEZ-VOUS ETRE ?

DES COUPS SPÉCIAUX...

DES COUPS CLASSIQUES...

Coup de pied sauté, projection, étranglement, saut acrobatique, coup de poing, coup de pied retourné... Vous pouvez aussi provoquer votre adversaire en l'insultant ou en lui faisant des signes. Bien entendu, chaque personnage fait des coups particuliers avec son arme (sabre, bâton, crosse de hockey...).



■ MEGADRIVE ■

Teenage Mutant Hero Turtles TOURNAMENT FIGHTERS

SON

Des tam-tams de Jungle Planet à la musique orientale du stage final, le tout est très réussi !

GRAPHISME

Des niveaux variés aux couleurs très "Comics"

ANIMATION

Pouvoir charrier l'adversaire dans la lignée de Fatal Fury, le pied !

MANIABILITÉ

Coups spéciaux à la Street Fighter faciles à faire

"TORTURE NINJA"

ÉDITEUR : KONAMI
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 8
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 7 maximum

COMMENTAIRE

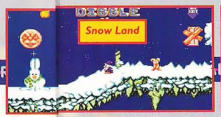
On connaissait le Beat'Em Up, voici le jeu de baston des Tortues Ninja, "à la SF II". Huit joueurs et quatre boss de fin qui se battent sur une bande-son très réussie. De beaux graphismes, sans plus, mais une originalité qui vient de ce que les acteurs peuvent traverser le sol de certains niveaux (Ice Planet et Spaceship). Toutefois, l'important dans ce type de jeu est la maniabilité. Eh bien, c'est très honnête ! Les coups spéciaux se font facilement, très facilement même pour les habitués de Street Fighter. À noter aussi qu'il s'agit du troisième jeu "d'éclatage de faces" en moins de deux mois. Un nouveau créneau pour la Megadrive ? D'autant plus que, de Street à Mortal, et maintenant à TMNT-TF, la réalisation est vraiment bonne. Personnellement, je préfère ce dernier à Mortal Kombat, même s'il n'y a pas de Cheat mode pour que le sang gicle. Et Street reste quand même un bon cran au-dessus des deux autres.

- \+ Des tortues à l'air méchant, enfin !
- \+ Une bonne maniabilité
- \+ Mieux que Mortal Kombat
- \+ Cowabunga !
- \- Pas assez de coups spéciaux

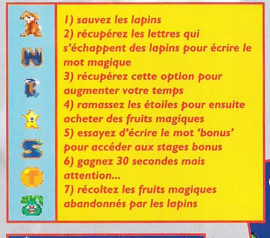
87% seul
90% à deux

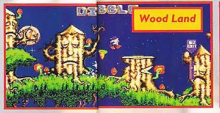
ZAPPING

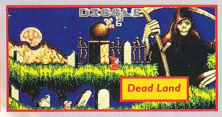
Le chaudron de Wiz et Liz était resté sans surveillance et plusieurs fruits magiques mijotaient depuis déjà beaucoup trop de temps lorsque tout à coup tous leurs petits lapins disparurent ! Wiz et Liz retiendront la leçon et ne laisseront plus jamais une casserole sur le feu, mais maintenant il s'agit de retrouver leurs si charmants compagnons à quatre pattes... Pour cela, ils font appel à la magie des fruits et à tout leur savoir pour les ramener au plus vite, avant qu'ils n'explosent. Soyez un bon apprenti sorcier, manipulez les fruits avec précaution, choisissez-les avec attention et tout ira pour le mieux dans le meilleur des mondes.

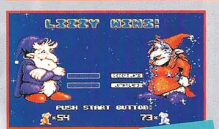


OÙ SONT VOS LAPINS ?









En mode un joueur, vous choisissez votre personnage, pouvez entrer un password, choisir d'être un apprenti (8 niveaux, 1 gardien), un magicien (16 niveaux, 2 gardiens), un sorcier (32 niveaux, 4 gardiens) ou un super sorcier, choisissez le mode de jeu, entraînement ou course contre la montre. Vous avez trois vies.
1) Ramassez assez de fruits pour remplir votre bar magique et ramener un fruit chez vous.
2) Vous devez trouver et sauver les deux derniers lapins.

À deux joueurs, l'un est Wiz, l'autre Liz, l'écran se divise en deux et les lapins sont de deux couleurs différentes. Choisissez le nombre de vies, la durée du jeu , la vitesse et le niveau de difficulté.

WIZ N LIZ

Faites apparaître la porte du magasin de magie pour y vendre ou acheter des fruits. La magie n'a pas de limite...

Lorsque vous revenez chez vous, vous pouvez faire un tour dans la forêt pour cueillir des fruits magiques. Jetez-les dans votre chaudron et attendez que le mélange fasse effet. Ainsi, vous pouvez faire apparaître des choses très étranges . Essayez par exemple deux carottes, deux bananes, une banane et une orange... Passez dans la porte 'Exit' pour aller chercher vos lapins dans les différents mondes.

COMMENTAIRE

Comment ne pas tomber sous le charme d'un tel jeu ? Un magicien et une sorcière attachants, un scénario des plus originaux, des musiques que l'on aimerait avoir sur CD, une animation ultra-rapide malgré un nombre important de sprites à l'écran, une difficulté bien dosée, la possibilité de jouer à deux simultanément, des graphismes soignés type dessin animé, avec de belles couleurs, des boss de fin amusants, et des stages bonus hilarants. La liste est longue pour ce jeu qui ne paye pas de mine à première vue, mais dont il est facile de tomber amoureux, jusqu'à ne plus s'en passer. J'insiste sur la bande-son et la rapidité de l'action qui s'avèrent être les deux points forts de cette cartouche.

MEGADRIVE

Wiz N Liz

SON

9 niveaux, 9 musiques variées, très dessin animé. À quand le Mega-CD ?

GRAPHISME

Des décors amusants (le Yéti congelé dans Snowland, par exemple)

ANIMATION

Les wabbits, les sorciers, les boss de fin bénéficient d'une animation fluide

MANIABILITÉ

Excellente pour ce jeu où seuls les bons réflexes permettent d'évoluer

ACTION

ÉDITEUR : PSYGNOSIS
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- + Des musiques dignes du Mega-CD
- + Deux joueurs simultanément
- + ça "speede" un max !
- + Des graphismes soignés
- + Bonne durée de vie

91% seul
85% à deux

ZAPPING

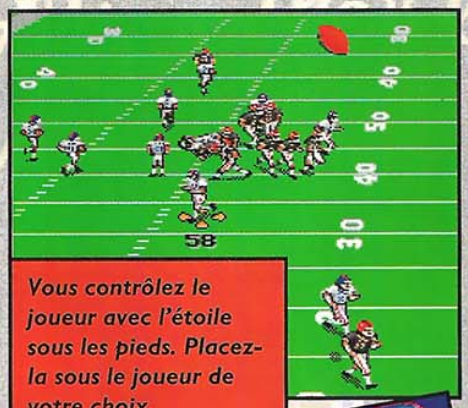
John Madden -NFL 94-

Le public est chauffé à blanc, les joueurs ont le sang bouillant et la partie s'annonce percutante. Tout ce qu'il faut pour passer une bonne soirée ! Le coup d'envoi est shooté, voilà c'est parti. Très vite, les deux équipes se fracassent l'une contre l'autre. Les casques, les hommes, volent dans tous les sens. Ahh, mais c'est que le football américain n'est pas un sport pour femelette ou pour sportif en chambre !

LA VIOLENCE DANS LE SPORT...

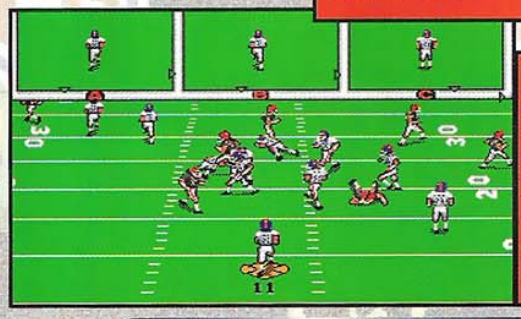
Tout en respectant toutes les règles connues de ce sport, John Madden, célèbre coach de la NFL, s'avère être une superbe simulation. On peut pratiquement tout y faire, entre les diverses techniques d'attaque, de défense et les feintes. Il faudra réellement connaître le jeu sur le bout des doigts si vous désirez remporter le Super Bowl, récompense ultime de tout joueur de football américain qui se respecte.

Revoyez vos actions sous tous les angles grâce au ralenti.



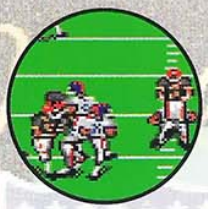
Vous contrôlez le joueur avec l'étoile sous les pieds. Placez-la sous le joueur de votre choix.

Entre chaque action, vous préparez la nouvelle stratégie d'attaque ou de défense dans le plus grand secret.



Choisissez l'un des joueurs démarqués et envoyez-lui la balle rapidement.

Matchs en 20, 40 ou 60 minutes dans 6 conditions climatiques. Au total, 80 équipes disponibles ! Faites un match simple, une saison complète, ou les Playoffs.



COMMENTAIRE

La version 94 est très réussie sur le plan technique. Énormément de voix digits pour une Megadrive, une bonne animation des joueurs et une vue de dessus étonnante (on dirait de la 3D), qui facilite bien le jeu. Les problèmes : la mauvaise maniabilité, la relative lenteur des sprites et des matchs très fouillis.

■ MEGADRIVE ■

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITE

✦ FOOT US ✦

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5 modes
NOMBRE D'ÉQUIPES : 80
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
CONTINUES : OUI
SAUVEGARDE : OUI

78% SEUL
83% À DEUX
85% À + DE DEUX

Master the GAME®

DIRECT U.S.A.

Official and sole Agent of Master the Game USA

Le Number One des Services

"Ne cherchez plus les Titres Introuvables..."

APPELEZ

Tout de suite l'Equipe

Master the GAME

78.94.32.18

+ 1600 Titres

Toutes Consoles

Catalogue Général 20 F

MEGADRIVE

ADAMS FAMILY	TEL
ADAPTATEUR SG300	89
ALIEN 3	399
AMAZING TENNIS	445
AMERICAN GLADIATORS	445
A.W.S. SOCCER	TEL
BARTS NIGHTMARE	399
BATTLE TOADS	379
BEST OF THE BEST	TEL
BILL WALSH COLLEGE FOO	TEL
BLASTER MASTER II	445
BOXING LEGAND OF RING	445
BUBSY	379
BULLS VS BLAZER	379
B.O.B.	399
CHAMPIONSHIP BOWLING	445
CHASE HQ 2	399
CHESTER CHEETAH	445
COOL SPOT	379
CYBORG JUSTICE	TEL
DASHIN DESPERADOS	TEL
DAVIS CUP TENNIS	445
DESERT STRIKE	379
DINOSAURS FOR HIRE	TEL
D. ROBINSON COURT	179
ECCO THE DOLPHIN	379
ELEMENTAL MASTER	425
EX MUTANT	379
F 15 STRIKE EAGLE II	TEL
FATAL FURY	379
FLASHBACK	379
FLINSTONES	TEL
GLOC	379
GENERAL CHAOS	TEL
GLOBAL GLADIATOR	379
GUNSTAR HEROS	TEL
HARD BALL III	TEL
HAUNTING	TEL
HOOK	TEL
JAMES BOND 007	379
JOHN MADDEN 94	TEL
JUNGLE STRIKE	379
JURASSIC PARK	379
KING OF THE MONSTERS	399
LEMMING	379
LHX ATTACK CHOPPER	TEL
MAZAN SAGA MUTANT	TEL
MICKEY & DONALD	379
MICRO MACHINES	379
MIG 29 FULCRUM	TEL
MORTAL KOMBAT	TEL
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	399
NBA ALL STAR CHALLENGE	399
NHLPA HOCKEY 94	TEL
OUT RUN 2019	379
PIRATES GOLD	TEL
POWER CHALLANGE GOLF	445
P.T.O.	TEL
RANGER X	TEL
RBI 93	445
ROBOCOP III	TEL
ROCKET KNIGHT ADV	TEL
ROCKY & BULLWINKLE	TEL
ROLLING THUNDER 3	459
SHINING FORCE	445
SHINOBI 3	459
SIDE POCKET	339
SON OF CHUCK	TEL
SONIC II JP	299
SORCERER'S KINGDOM	445
SPIDERMAN	179
SPLATTERHOUSE 3	445
STREET FIGHTER II CHAMP	TEL
STRIDER	179
STRIDER RETURNS	445
SUMMER CHALLENGE	399
TAZMANIA	379
TECHMO WORLD CUP	399
TECHNOCLASH	399
TECMO NBA BASKETBALL	TEL
TECMO SUPERBOWL	TEL
TINY TOONS	379
TONY LARUSA	425
TOYS	449
TURTLES NINJA	379
WARPSPEED	379
WAYNES WORLD	TEL
WWF ROYAL RUMBLE	TEL
X MEN	TEL

SEGA CD

ADV OF WILLIE BEAMISH	439
AFTER BURNER III	445
AH3 FIREHAWK	TEL
BATMAN RETURNS	439
BLACK HOLE ASSAULT	439
CHUCK ROCK	439
COBRACOMMAND	439
COOL SPOT	TEL
C&C MUSIC FACTORY	TEL
DARK WIZARD	439
DRACULA	TEL
DUNGEON MASTER	TEL
ECCO THE DOLPHIN	439
FINAL FIGHT	419
HOOK	419
INDIANA JONES	TEL
INXS	439
JAGUAR XJ 220	439
JOE MONTANA NFL FOOT	TEL
KRISS KROSS	439
MARKY MARK	439
MONKEY ISLAND	449
MORTAL COMBAT	TEL
NIGHT TRAP	449
PRINCE OF PERSIA	399
ROAD AVENGER	439
ROBO ALESTE	439
SEWER SHARK	445
SHERLOCK HOLMES 2	439
SON OF CHUCK	445
SPIDERMAN	TEL
TERMINATOR	TEL
TIME GAL	445

PROMO CLUB du Mois

* Prix réservés aux Membres du Club

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT
439 F*

STREET FIGHTER II
469 F*

DAVIS CUP TENNIS
399 F*

Extrait du Catalogue
AUTRES TITRES
CONSULTEZ NOUS !

CLUB Master the GAME

Demandez votre Master Carte et bénéficiez immédiatement des Prix Club

Cotisation annuelle **99 F**

Recevez votre **Carte de Membre**

- **1 T-Shirt Club**
- **1 Casquette Américaine**
- **Le Catalogue général**

Lisez Le Fanzine du Club

Choisissez les Best of sélectionnés.

Recevez un cadeau d'anniversaire

Economisez avec les Promos Club

Réservez les Nouveautés en priorité

Participez aux Championnats de Jeux Vidéo dans votre région.

Master the GAME®

Master Carte

Nom : Julien DUPOND
Numéro : 15657 Validité 09/94

BOUTIQUE MASTER THE GAME 67 COURS EMILE ZOLA 69100 VILLEURBANNE

Bon de Commande

A retourner à cette adresse

MASTER THE GAME
BP 2163
69603 VILLEURBANNE Cedex
Tel : 78.94.32.18 Fax : 72.43.95.38

Nom & Prénom

Adresse

C. Postal + Ville

Tél (impératif)

Date de Naissance

Console	DESIGNATION	PRIX
Emballage + Port		**30**
Carte CLUB Master the GAME (99F)		
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES OFFRE VALABLE FRANCE METROPOLITAINE		**TOTAL**

☐ Chèque ☐ Carte Crédit ☐ Mandat

Carte de Crédit n°

|_____|_____|_____|_____|

Expiration |__|__| / |__|__|

Signature Obligatoire :
(des Parents pour les mineurs)

LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS

SONIC CD

Allo docteur, ici Sonic ! J'arrive... Le message est clair, le docteur Robotnik et son nouveau robot Metal Sonic, vont passer de sales moments. Le petit hérisson est en boule et ça va chauffer, surtout qu'il est amoureux et n'acceptera jamais que sa fiancée soit capturée. Vous feriez quoi, à sa place ? Sonic en colère, c'est une vraie bombe, il est plus rapide et plus fort que RYU ! Et vous ? Nous sommes certains que vous aurez beaucoup de succès et que rien ne vous résistera, vous êtes tout de même un vrai héros !

Vous ne pouvez pas rester longtemps sous l'eau. Prenez de l'oxygène près des bulles d'air. Soyez rapide car toutes les épreuves sont chronométrées. Vous n'avez que trois vies pour résister aux nombreux boss !

Cette option vous permet de courir plus vite ; ce sont des chaussures ultra rapides.

Sonic plonge dans l'eau ! Ramassez les anneaux. En étant touché, vous perdez vos anneaux et si vous n'en avez plus et que vous êtes encore touché, vous perdez une vie. Ayez donc toujours des anneaux !

Entraînez-vous aux différents circuits et battez les records de temps. Vous pouvez reprendre des anciennes parties sauvegardées.

Suivez le panneau pour trouver la sortie. Lorsque vous détruisez un ennemi (moustique, papillon, fourmi...), une petite fleur pousse sur le sol.

Passez dans les couloirs à fond la caisse ! Vous ferez aussi une partie de flipper. Trouvez les passages secrets...

Sautez sur les options et utilisez les panneaux futur et passé pour voyager dans le temps. La télévision avec l'anneau vous donne 10 anneaux, celle avec un rond vous rend invulnérable pour un seul choc. Vous pouvez aussi gagner une vie.

COMMENTAIRE

Vous saviez que Sonic passe tout son temps en "Rave Party" depuis qu'on le trouve sur Mega-CD ? Notre dernière rencontre remonte à aujourd'hui même et ça décoiffe ! Sept niveaux où le célèbre hérisson bleu dévoile son adorable moitié, une jolie "hérissonne" rose. D'une difficulté moyenne, ce jeu de plates-formes azimuté se laisse regarder mais surtout ÉCOUTER. J'écris le mot en capitales pour que vous puissiez mieux l'entendre. Des musiques "techno" très à la mode, qui collent aux pixels des graphismes, riches en couleurs vives. Une chose est sûre : Sonic est de plus en plus "speedé" et nous projette en plein délire. Mais ce sont là des hallucinations collectives, car le joueur vient lui prêter main forte avec plaisir. Un plaisir d'autant plus grand lors de stages bonus en 3D —trouvez l'émeraude !—, essentiellement axés sur les effets de rotation. Seuls problèmes : les ralentissements et une animation parfois saccadée.

MEGA-CD

SONIC CD

SON

De la techno à la dance-music, enfin un jeu qui se laisse écouter !

GRAPHISME

Des couleurs hallucinogènes, à quand les lunettes 3D ?

ANIMATION

Rotations fluides et distorsions réussies dans les stages bonus

MANIABILITÉ

Malgré la vitesse du Hedgehog, le délire visuel reste "under control"

PLATES-FORMES

ÉDITEUR : SEGA
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI
SONIC A UNE COPINE : OUI

- \+ Des musiques "rave"
- \+ Des couleurs "rave"
- \+ Une intro "rave"
- \+ Des stages bonus "rave"
- \- Des ralentissements pas rave !

91%

Entre chaque lieu (6 dans la station spatiale, plus de 10 sur Linoleum...), vous avez une scène d'arcade de difficulté croissante. Une fois passées, vous ne reverrez plus ces scènes. Évitez les petits monstres, les têtes d'œuf... et mangez les bonbons pour gagner des vies (4 vies en début de jeu).

LA STATION SPATIALE

Visitez les 6 pièces de la station spatiale pour récupérer un pont, un tremplin, une tirelire, une trompette et un toboggan afin de pouvoir attraper le dollar spécial et faire le plein d'essence de votre vaisseau. Une épreuve très stratégique !

COSMIC spacehead

Jouez aussi à deux ! Quatre parcours vous sont proposés. Vous dirigez chacun un petit monstre (marche avant, arrière, rotation) pouvant tirer des boules. L'objectif est de toucher son adversaire plusieurs fois pour remplir tous les points de sa couleur. Des options apparaissent de temps en temps, telles balle rebondissante, balle rapide, balle téléguidée et double tir. Accumulez les options pour contrôler entièrement votre balle et allez toucher l'adversaire dans les moindres recoins !

LA PLANETE DEBROIBICA

Le bus vous emmène à l'usine que vous voulez visiter... Le 'P' permet de noter le mot de passe. Vous en trouverez plusieurs à différents endroits du jeu. Trouvez le moyen d'arrêter les machines et libérez le personnel... Si vous êtes habile au jeu 'Master Mind', vous vous en tirerez bien !

COMMENTAIRE

Cette cartouche contient deux jeux différents, qui sont réunis autour de notre héros en culottes courtes, évoluant tout d'abord dans un jeu de rôles-aventure où il doit récolter divers objets (passeport, argent, clés...) afin d'accéder aux villes de la Terre en l'an 3.000 ; puis l'on trouve des phases de jeu type plates-formes (sur un scrolling horizontal), qui sont exploitées lors des passages reliant les villes entre elles. Cependant, nous avons là des graphismes de 8 bits sur une 16, et des petites musiques de cartoons. Ainsi qu'une prise de tête assurée ! Contrairement à Dizzy, cette fois, les passwords sont là. Enfin, le troisième jeu consiste en un "extra" où l'on peut jouer à deux. Si vous vous rappelez les tanks sur console Atari (deux tanks, un noir, un blanc, qui se tirent dessus dans des labyrinthes), c'est la même chose. Amusant,

LA PLANETE LINOLEUM

Le principe du jeu est de former des phrases à l'aide des mots "regarde, prends, parle, donne, utilise" et des objets de votre sac ou des personnes, objets et endroits que vous touchez avec le curseur. Par exemple : Prends clé, Parle à forain, Donne ballon à monstre... À cette époque, la téléportation n'est pas encore tou à fait au point et il arrive parfois des choses étranges (dédoublement, instabilité, force supérieure, éclairage...) très utiles ! La machine à sous sera votre seule source d'argent, et vous participerez aussi à une course de voitures ! Youpi !

Un nouvel héros vient tout juste de naître ! Vêtu d'une grande cape, il ne possède que son certificat de naissance comme seul objet personnel. Son nom est Cosmic et son apparence plutôt ridicule à première vue. Vous apprendrez que le ridicule ne tue pas et qu'il rend parfois bien service... Comme tous les bébés, Cosmic est un peu limité question vocabulaire mais cela ne l'empêche pas de communiquer. C'est aussi un petit gourmand qui raffole des bonbons jaunes. Il aimerait bien un peu d'aide et il vous a désigné comme volontaire. Ensemble, vous découvrirez des lieux insolites peuplés d'animaux rigolos, dans lesquels toute votre ingéniosité vous aidera à résoudre les énigmes. Laissez le champ libre à votre imagination et délectez-vous des drôleries de cette aventure...

■ MEGADRIVE ■

COSMIC spacehead

SON

Petites musiques « bon enfant » caractérisant chaque ville.

GRAPHISME

Des décors de cartoon Hana & Barbera. Pourquoi sur Megadrive ?

ANIMATION

En mettant la note « moyen », je suis gentil.

MANIABILITÉ

Seul véritable point positif de ce jeu.

✦ AVENTURE ✦

ÉDITEUR : CODEMASTERS
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : FACILE
NBRES DE NIVEAUX : 5 cartes
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- + Pour les jeunes enfants.
- + Graphismes à la Scoubidou.
- + Deux jeux pour le prix d'un.
- - Plutôt lassant.
- - Pourquoi sur Megadrive ?

73%

À peine arrivé, vous sentez une énorme tension au sein de l'équipe de surveillance, l'un de ses membres venant de se faire dévorer... Il est temps pour vous d'arrêter le carnage !

Phase 'shoot them up' : le but est d'échapper aux griffes du Tyrannosaure en lui tirant dans la tête.

Un Brachiosaur bien agressif, aidé de son plus fidèle ptérodactyle de poche...

JURASSIC PARK™

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

Vous vous apprêtiez à partir en week-end avec une blonde pulpeuse lorsque le téléphone sonne : "Docteur Grant, nous avons besoin de votre aide à Jurassic Park pour rétablir l'ordre. L'ordinateur central ne répond plus et tous les dinosaures s'échappent en semant la terreur !"

DU TRICÉRATOPS AU TYRANNOSAURUS-REX

Arrivé sur l'île, vous avez le choix entre quatre directions différentes, partageant le parc en quatre zones géographiques distinctes (le centre étant le Visitor's Center) : les territoires Tricératops, Ptéranodon, Vélociraptor et Brachiosaur. Une fois le choix établi, deux phases de jeu : une première partie sous la forme d'un Shoot'Em Up, où vous devez protéger la voiture contre les attaques des reptiles. La suite est un jeu de plates-formes où il s'agit d'endormir les dinosaures, du plus petit au plus gros, avec les armes à votre disposition.

DES "REX-AU-PIED !" À FOISON

En passant les quatre phases sans utiliser de

Continues, vous aurez le privilège d'affronter le Tyrannosaur en personne. Lance-grenades paralysantes au poing, peut-être y arriverez-vous ?

Quatre possibilités : le territoire Tricératops ou Ptéranodon, ou encore Brachiosaur, voire Vélociraptor...

COMMENTAIRE

Une version Game Gear étonnante et surtout originale. De belles couleurs avec beaucoup de contraste, des sprites très nets. Une bonne animation, une musique adaptée et une maniabilité correcte rendent ce jeu très appréciable. Seul défaut : il est trop facile !

■ GAME GEAR ■

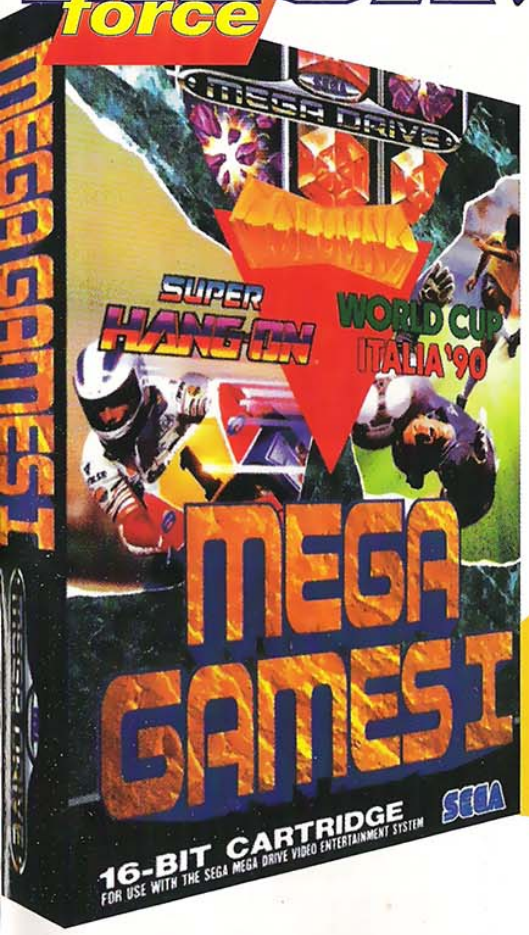
SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITE

✦ TIR ET PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

90%

MEGA force vous fait un cadeau de Noël royal !



60F PORT COMPRIS

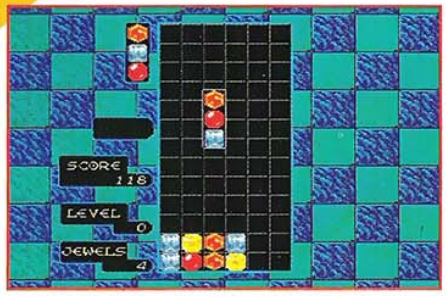
LA COMPIL' "MEGA GAMES 1" AVEC 3 JEUX COMPLETS POUR MEGARIVE !

- **SUPER HANG ON**
- **WORLD CUP ITALIA 90**
- **COLUMNS**

La cartouche "Mega Games 1" n'est pas une cartouche comme les autres, c'est une cartouche magique. Magique à plusieurs titres. D'abord, et contrairement à toutes les autres cartouches du marché, elle ne comporte non pas un, ni même deux, mais bel et bien trois jeux, et qui plus est, des jeux complets. Ensuite, ces trois jeux ne sont pas des jeux inconnus puisque ce sont d'anciens hits de la Megadrive. Comment, vous ne connaissez pas Super Hang On, World Cup Italia'90 et Columns ? Tss, ce n'est pas bien. Alors rapidement, voilà un petit topo...

• SUPER HANG ON est la toute première simulation de course de motos sur Megadrive. Issu des machines d'arcade, Super Hang On propose plus de 18 circuits et trois niveaux de difficulté. En sillonnant tous ces circuits, le stress et la fièvre des véritables pilotes de course seront présents à vos côtés à chaque instant. Un coup d'accélérateur et hop, on enclenche le turbo pour dépasser les 300 Km/h. Attention avec Super Hang On, ça va décoiffer !

• WORLD CUP ITALIA'90 allie magnifiquement le jeu d'arcade pur et la simulation. Rapide et dynamique, W.C.Italia'90 vous permettra de choisir l'une des 24 équipes disponibles et de partir à l'assaut de cette fameuse Coupe que vous rêvez de brandir devant un public déchaîné. Grâce à un scanner et à une grande efficacité dans la vision du terrain, cette réalisation vous passionnera !



• COLUMNS est un parfait mélange de jeu d'action et de réflexion. Alors que des barres composées de plusieurs bijoux tombent du haut vers le bas de l'écran, il faudra permuter ces bijoux afin d'en juxtaposer trois à la suite et ce dans n'importe quel sens, vertical, diagonal ou horizontal. Facile au début, Columns devient avec la vitesse un jeu fascinant. Pour dire vrai, on arrive même à en rêver la nuit ! Tout simplement génial.

Cette offre spéciale(*) que dis-je, extraordinaire ! est réservée aux lecteurs de MEGA FORCE, et de ce fait, il est OBLIGATOIRE d'utiliser le bon de commande original ci-dessous (aucune copie ni photocopie ne sera acceptée).

Bon de commande à découper obligatoirement, et à renvoyer à : "MEGA FORCE - COMPIL, 103 Boulevard MacDonald, 75019 PARIS."

NOM ET PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CODE POSTAL :.....**VILLE :** .....

AGE :.....**JE JOINS MON RÈGLEMENT SOIT PAR CHÈQUE SOIT PAR MANDAT LETTRE AVEC CE BON.**

(*) dans la limite des stocks disponibles

Tout le monde n'est pas l'ami d'Ecco ! Avec de la dextérité, un coup de bec devrait en venir à bout sans se blesser. Attention toutefois à ne pas rester immergé trop longtemps car votre réserve d'air n'est pas inépuissable (petits points gris).

Un cristal à déplacer pour avancer dans le tableau...

Accélérez (bouton A) et lancez-vous dans les airs pour faire de splendides figures et passer au-dessus des rochers.

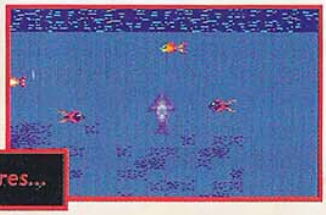
Le sonar (bouton Start) pour dialoguer avec les profondeurs aquatiques.

Ecco THE DOLPHIN

Ecco the dolphin is back ! Non content d'avoir sauvé ses petits amis de la catastrophe sous-marine dans le jeu Megadrive, le voici de retour sur Game Gear. Même mission : découvrir ce qui a provoqué le cataclysme faisant disparaître peu à peu la flore et la faune des mers du monde entier.

UN DÉDALE DE LABYRINTHES

Equipé d'un sonar super performant et armé de son bec en acier, notre dauphin fétiche s'en va pour une longue et périlleuse quête, au sein de dizaines de labyrinthes aquatiques dans lesquels se trouvent de nombreux cristaux délivrant des messages utiles pour la suite des opérations, ou barrant le passage. À vous de comprendre quelle est la démarche à adopter pour passer au tableau suivant. Ce n'est pas toujours évident et les connaisseurs savent de quoi il retourne !



Que de mystères...

COMMENTAIRE

Ayant lu la Preview le mois dernier, vous savez déjà que Ecco sur GG ressemble beaucoup à la version Megadrive. Les graphismes sont assez détaillés et l'animation reste fluide - avec quelques clignotements cependant. La musique, aquatique, est comme le chant des sirènes : triste et enivrante, voire ensorcelante. Un jeu de réflexion difficile d'un genre particulier. On adore ou on déteste.

■ GAME GEAR ■

✦ ACTION / REFLEXION ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 100
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

82%

INNELEC

SEGA®

INNELEC

GROSSISTE AGRÉÉ DE LA GAMME SEGA, PRÉSENTE...

STREET FIGHTER II'

SPECIAL CHAMPION EDITION

MEGA DRIVE

Special Champion Edition

C'est plus fort que tout !!!

C'est plus fort que tout !!!

REVENDEURS ! POUR PLUS D'INFORMATIONS, CONTACTEZ INNELEC AU (1) 48 10 55 85

Innelec : 45, rue Delizy, Centre d'Activité de l'Ourcq, 93692 Pantin Cedex
Tél. : (1) 48 10 55 55 – Fax : (1) 48 91 29 12

© Capcom 1991 – Licensed to Sega Enterprises, Ltd.

Je vais t'écraser, t'aplatir entre mes mains et te broyer les os petit à petit... Tu parles beaucoup et c'est d'ailleurs la seule chose que tu saches faire ; ta femme serait heureuse avec moi... Haaaa, c'est tout de suite que je vais te démolir... Splash, outch, boum, paf !... C'est malin d'avoir parlé de sa femme ! Maintenant, tous les catcheurs sont sur le ring et les coups n'arrêtent pas de pleuvoir. L'arbitre, qui en temps normal se retrouve parfois au tapis, n'a même pas essayé de monter sur le ring ! Avouez que 6 géants, gonflés de muscles, ont de quoi effrayer, sans parler des 6 autres qui n'attendent qu'un signe pour monter à leur tour. Les matchs traditionnels ne sont pas tristes non plus... Ils se frictionnent même hors du ring et vont jusqu'à ce casser des chaises sur la tête ! Vous êtes sûr de vouloir rester ?

CHAQUE CATCHEUR POSSEDE UN COUP SPECTACULAIRE ET DES COUPS CLASSIQUES. VOICI QUELQUES MOUVEMENTS...

Coup de pied.

Étranglement.

Manchette.

Les reins brisés !

COMMENTAIRE

12 personnages de la WWF américaine au service de vos petits doigts potelés. Mon choix s'est immédiatement porté sur l'Undertaker, et, ô joie, je me suis retrouvé dans la peau d'un gaillard large comme l'armoire calcinée (ne lui dites pas surtout) de ma mémé et musclé comme Polyester Stallone. Une identification presque parfaite grâce à de bonnes images digits, une très bonne animation pour une maniabilité qui l'est tout autant. Les prises se font facilement, un peu trop parfois. La déception vient du manque de coups spéciaux. Tous les catcheurs possèdent les mêmes. Pas de coups qui leur sont propres comme dans SF II' Turbo. De plus, on regrette qu'il n'y ait pas de séquence animée caractérisant le gagnant à la fin des combats (l'Undertaker pourrait mettre l'adversaire dans un doggy-bag, par exemple). L'intérêt s'en trouve considérablement diminué. Quant à l'identification dont je vous parlais au début de ce paragraphe, ne tombez pas dans le piège ! J'en suis arrivé à m'exprimer comme eux : "Euh ! Vous pouvez répéter la question ?"

WWF ROYAL RUMBLE

Dégagement d'une prise.

Avec 6 catcheurs ! L'objectif est de rester sur le ring et de balancer les autres dehors. Tous les catcheurs passent !

Projection contre les cordes, au sol ou en dehors du ring.

Coup de tête ou doigts dans l'œil.

Utilisez les cordes.

Quatre modes de jeu ! 1 contre 1, 2 contre 2 et 3 contre 3, mais seulement deux s'affrontent en même temps. Le dernier mode de jeu permet d'avoir 6 catcheurs en même temps sur le ring ! Match jusqu'à épuisement ou jusqu'à immobilisation de trois secondes. 1 ou 2 joueurs ensemble ou pas. Choix de la difficulté (1 à 10). Compétition possible. Le combat peut se poursuivre en dehors du ring mais pas trop longtemps.

L'énergie des catcheurs est pour l'instant au maximum. Au centre, vous voyez le niveau de maîtrise. Appuyez rapidement sur les boutons de votre manette pour prendre votre adversaire de force et lui faire une prise.

MEGADRIVE

WWF ROYAL RUMBLE

SON

Une musique d'intro sympa, sinon, cela se résume à des bruits de foule

GRAPHISME

De bonnes images digits, trop pixelisées lors des matchs

ANIMATION

Des prises très spectaculaires dans des combats au rythme d'enfer

MANIABILITÉ

Des coups que l'on réalise facilement à... tous les coups !

BASTON

ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASWORDS : NON
CONTINUES : NON

- Donner des coups de boule
- Briser la colonne vertébrale
- Une excellente maniabilté
- Pas de coups spéciaux
- Un intérêt limité dans le temps

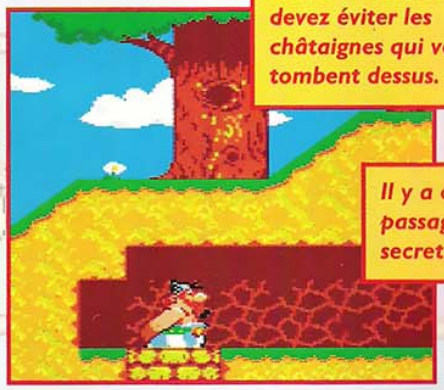
80%

Les Romains se cachent derrière leurs boucliers et vous lancent des pics.

J'ai faim, Astérix !... Retiens-toi encore un peu, nous sommes bientôt arrivés. Non, c'est trop dur, je vais attraper ce sanglier. Glonk, hic, paf ! Écoutez ce que nous avons pu apprendre pendant le repas, sur ces deux personnages... Astérix a besoin d'une potion magique pour être aussi fort qu'Obélix. En plus, comme il est plus petit, il possède un double saut. Tous deux peuvent sauter sur les adversaires pour les éliminer, être soulevés par une fontaine d'eau et escalader des obstacles. Obélix peut descendre des pentes sur les fesses et Astérix courir très vite. Ils trouvent des pièces d'or, de la nourriture, des os et divers objets sur leur passage, pour augmenter leur fortune et leur énergie par exemple.

jouez chacun votre tour avec votre personnage (Astérix ou Obélix) en vous passant le pad à tour de rôle. Vous commencez avec trois vies et possédez des Continues illimités. Après chaque niveau, vous pouvez changer de personnage et varier ainsi vos plaisirs. Enfin, suivant votre personnage, le niveau est différent, alors essayez les deux ! Sur terre, sur mer, en plein soleil ou sous la neige, dans la forêt ou ailleurs, vous adorerez ces deux Gaulois !

Dans la forêt, vous passez dans les troncs d'arbre et devez éviter les châtaignes qui vous tombent dessus.



Il y a des passages secrets !

ASTERIX 2

UNE COURSE CONTRE LA MONTRE

Chaque étape doit être réalisée avant que le sablier ne soit vidé plusieurs fois. En mode deux joueurs, vous

COMMENTAIRE

Même si l'univers de la BD n'y est pas toujours respecté, voici un très bon jeu de plates-formes. Il est beau, bien réalisé, mais d'une maniabilité parfois moyenne. Le bon point, c'est l'impression d'avoir deux jeux différents puisque les parcours d'Astérix et d'Obélix sont différents. On peut également y jouer à deux, ce qui est un autre bon point. Vous l'aurez compris, Astérix est un excellent jeu de plates-formes.

MASTER SYSTEM

PLATES-FORMES

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 2
CONTINUES : INFINIS

91%

comment aimez-vous le poisson?

grillé, frit, poché ou

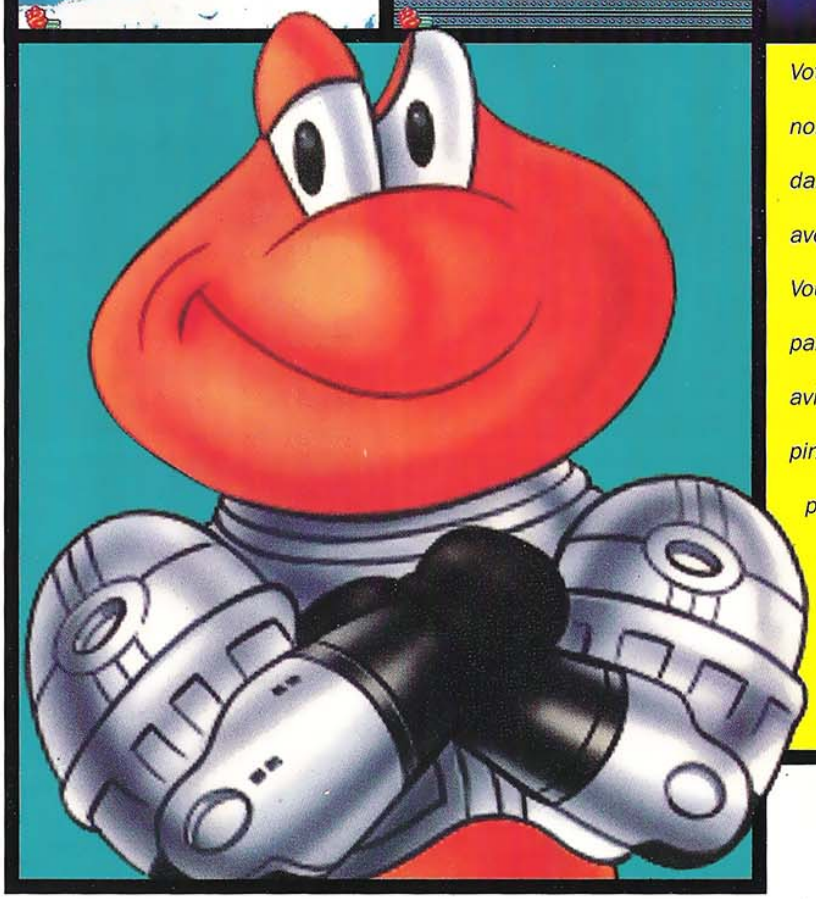
en armure

SEGA™

DISPONIBLE SUR MASTER SYSTEM & GAME GEAR.

« James Pond II allie parfaitement l'action pure et les moments permanents de plate-formes. (...) C'est quasiment une prouesse qui a été ici réalisée. »

MEGAFORCE



Votre nom est Pond. James Pond. Sous le nom de code Robocod, vous allez plonger dans la plus **FABULEUSE** *de toutes vos aventures. Direction: le Pôle Nord.*

Vous avez en tout et pour tout 18 heures pour parcourir les 64 niveaux du jeu à pied, en avion ou en voiture pour récupérer les pingouins minés que le Dr Maybe a essaimé pour essayer de vous barrer le chemin. Votre mission finale sera de sauver l'usine du Père Noël de la destruction.

Robocod est 50% robot, 50% poisson mais 100% **FUN**.

© 1993 Millennium/Vectordean. All rights reserved. 'SEGA', 'MASTER SYSTEM' and 'GAME GEAR' are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

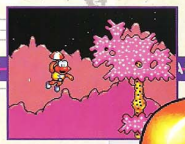
U.S. GOLD®

U.S. GOLD LIMITED. UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD. BIRMINGHAM B6 7AX. U.K. Tel: 19 44 21 625 3366

JAMES POND III
opération Starfish

Malgré sa récente défaite au pôle nord, le docteur **MAYBE** a déjà en tête une revanche... Son esprit, tordu comme une serpillière, a vite fait de trouver un nouveau plan diabolique dont voici les grandes lignes. La lune possède d'immenses gisements encore inexploités : du roquefort, du gruyère et beaucoup d'autres sortes de fromage. Le docteur a passé une petite annonce pour recruter les rats les plus stupides et violents de la capitale, afin de leur faire extraire toutes ces richesses, et le voilà bientôt installé sur la lune avec son armée de rats. Maintenant, plusieurs mines sont ouvertes et son plan peut se réaliser. Son objectif est de contrôler le marché planétaire du fromage et de mettre ainsi la terre à sa merci ! Heureusement, vous êtes là pour veiller sur votre planète...

Au commencement, vous avez trois poissons d'énergie pour chacune de vos trois vies. Il est possible d'entrer des passwords. Pendant le jeu, vous gagnerez de l'énergie et des vies. Ne vous piquez pas les fesses sur ces pieux !



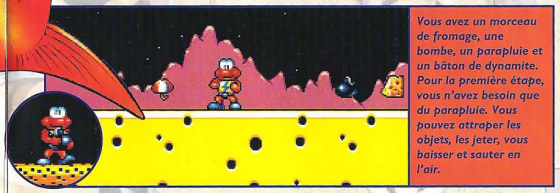
Détruisez le robot avec une arme ou vos poings pour passer aux étapes suivantes. Des rats plus ou moins gros peuvent vous barrer le passage.

Frottez-vous un peu partout pour faire apparaître des anneaux et augmenter votre score.

Activez le bouton pour faire apparaître une passerelle. Sautez un peu partout pour découvrir les cubes ou les objets cachés.

Donnez des coups de tête dans les blocs pour faire apparaître des options. Vous pouvez monter dessus et peut-être découvrir quelque chose encore plus haut.

LES QUATRE PREMIERES MINES
Vous commencez au jardin de l'Edam et ensuite, vous choisissez une autre mine parmi celles proposées.
1) le jardin de l'Edam
2) l'Edam de l'est
3) le canyon de Camembert
4) les montagnes de Roquefort



Vous avez un morceau de fromage, une bombe, un parapluie et un bâton de dynamite. Pour la première étape, vous n'avez besoin que du parapluie. Vous pouvez attraper les objets, les jeter, vous baisser et sauter en l'air.

Oui, vous pouvez grimper presque partout. Les poissons représentent votre énergie, vous avez quatre vies, 274 anneaux ont déjà été ramassés et votre score est de 52.050.

Ramassez les pierres et jetez-les sur vos ennemis.

COMMENTAIRE

Quelle évolution entre le premier James Pond et celui-ci, troisième du nom ! Les programmeurs ont fait preuve d'une originalité que nul n'attendait, pas même les fans du célèbre agent secret. Finies les nageoires, Pond se déplace sur la lune avec des petites pattes qui lui permettent d'avoir des accélérations dignes de son congénère, le hérisson bleu. Ainsi, avec 16 mégas dans la poche, le défilement du scrolling est vraiment speed. Et puis, notre héros se bat avec ses poings contre toutes sortes de rats endormis ou motorisés, dans des graphismes très améliorés par rapport aux précédentes versions. Enfin, la bande-son fait immanquablement penser aux séries des années 70 telles que Mission Impossible ou Le Saint. Un vrai régal. Tout comme les voix digits en intro de chaque niveau. Un bon jeu où se mêlent réflexion et plates-formes pour une plus grande durée de vie...

■ MEGADRIVE ■

JAMES POND III
opération Starfish

SON

La référence aux séries policières des années 70 est une bonne idée

GRAPHISME

Lunaire ! Un beau différentiel et des couleurs très B.D.

ANIMATION

Pond est beau, fort, agile de ses mains et de ses papattes. Amusant !

MANIABILITÉ

Gravité lunaire un peu trop bien rendue parfois

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- Excellente animation de Pond
- Appelez-moi Pond, James Pond
- Musiques très "Seventies"
- Plates-formes et réflexion mêlées
- Bonne durée de vie

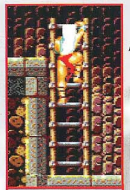
90%

Mon serviteur, vous devez d'abord passer à travers les montagnes de feu. Ensuite, vous devrez rechercher une tour, dont l'entrée se trouve quelque part à l'intérieur des catacombes. Il y a longtemps, une violente bataille eut lieu et un roi démon fut battu. Son fantôme continue à rôder dans les tunnels, à la recherche de sang. Fidèle guerrier, avancez vers les tours gardant le donjon de l'ancienne ville et dépêchez-vous de trouver la porte menant au donjon. Attention, il est rempli de trappes, de passages secrets et de pièges, mais c'est le seul chemin vers la ville. Plusieurs de mes gens habitaient auparavant dans cette ville mais ils ont fui devant l'approche des armées de Manax. Pour vous rendre au temple, vous devrez trouver un chemin à travers la forêt. Celle-ci était jadis très belle mais maintenant elle est sombre et démoniaque...

LES OPTIONS...

LES PERSONNAGES...

Vous pouvez partir à l'aventure seul ou avec un ami, et vous avez chacun 2 vies pour commencer. Votre ami peut vous rejoindre à tout moment dans votre mission. Vous ne pouvez pas prendre tous les deux le même personnage. Lorsque les deux joueurs se déplacent, ils ne peuvent s'éloigner l'un de l'autre que de quelques pas.



Admirez, tout simplement...

Blades Of Vengeance

COMMENTAIRE

Quel ne fut pas mon étonnement face à ce jeu ! Habitué aux jeux de sport Electronic Arts, voilà que cet éditeur de renom sort de son chapeau non pas un jeu sur la reproduction des lapins en nombre exponentiel, mais plutôt un clone amélioré du célèbre Golden Axe. Un ou deux joueurs simultanément choisissent entre une svelte amazone, un puissant guerrier et un sorcier, chacun d'eux ayant des caractéristiques propres. Le ou les joueurs évoluent sur des champs de bataille (scrolling multidirectionnel) avec squelettes et charognards, aidés dans leur mission par toutes sortes de potions magiques. Les graphismes sont tout droit sortis du Comics Conan le Barbare, avec des effets de distorsion en toile de fond, et la musique rappelle le film du même nom. Une ambiance très Dongeons et Dragons. Ça "découpe", et le sang gicle vraiment dans le jeu. Seul gros défaut : la maniabilité. Un bon conseil : habituez-vous aux petits sauts.

Après chaque étape, si vous avez trouvé assez d'argent, vous pourrez acheter des équipements. Au fil des étapes, le magasin vous propose de plus en plus d'objets. Échangez par exemple votre épée contre une puissante arbalète et achetez quelques vies !

C'est dans des coffres ou en tuant un ennemi que vous trouvez des options.

LA GUERRIERE

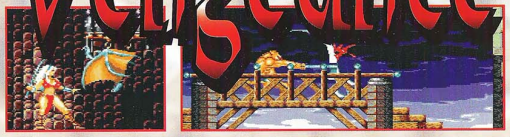
Elle est experte dans le maniement de l'épée.

LE SORCIER

Il lance des boules d'énergie et peut donc atteindre une cible éloignée. Il attaque dans les jambes en frappant son bâton au sol.

LE GUERRIER

Il se bat à la hache lourde et peut couper ses ennemis dans tous les sens, de haut en bas, de droite à gauche et en diagonale !



QUELQUES-UNS DES MONSTRES...

À part les chauves-souris et les serpents, vous rencontrerez des reptiles volants, des ogres, des hommes des cavernes, des squelettes, des zombies, des monstres enflammés, des soldats en armure... Vous affrontez un super monstre à la fin de chaque étape.

MEGADRIVE

Blades Of Vengeance

SON

Bande-son à la fois mystérieuse et entraînante. Bons bruitages

GRAPHISME

Effet de distorsion et beaucoup de contraste dans les couleurs

ANIMATION

Des barbares tellement bien animés qu'on pourrait croire à de la digit !

MANIABILITÉ

Sauts difficiles à contrôler et manque de précision dans les coups d'épée

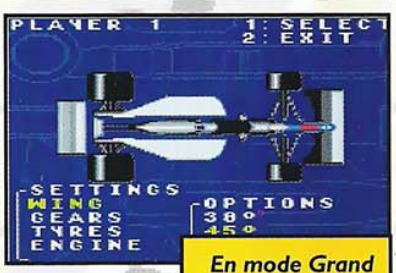
ACTION

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

- Excellente animation
- Graphismes Dongeons et Dragons
- J'ai acheté une hache pour la rédac !
- Deux joueurs simultanément
- Maniabilité aléatoire

88%

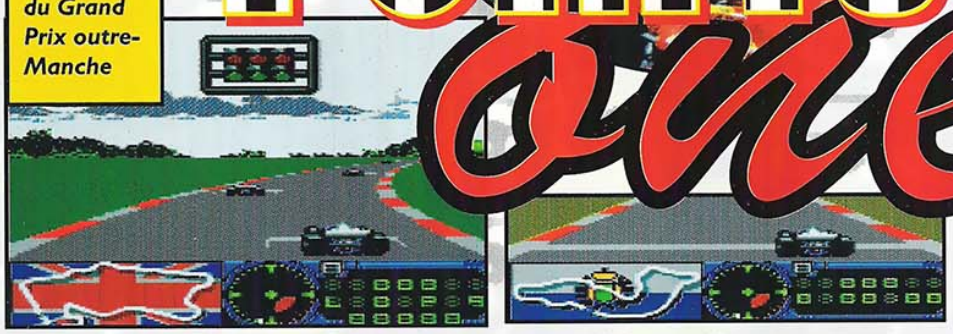
Au choix, huit circuits aux configurations très différentes les unes des autres : San Marin, France, Angleterre, Allemagne, Italie, Portugal, Japon et Australie.



En mode Grand Prix, vous pouvez modifier votre F1 en fonction du circuit sur lequel vous courez : boîte de vitesses automatique, pneus durs ou non, moteur atmosphérique, pot catalytique, etc.

FORMULA one

Sur la ligne de départ du Grand Prix outre-Manche



Carambolage sur le circuit italien !

Huit Grands Prix à disputer ! De la France au Japon, en passant par le Portugal et l'Australie, participez aux plus prestigieuses courses de F1 au volant d'un bolide qu'il est possible de modifier à loisir.

DEVENEZ L'EMPLOYÉ DU MOIS CHEZ SEGA !

Eh oui ! En fonction du type de route, des conditions atmosphériques ou si les juges de la FISA ne vous plaisent pas, choisissez vos pneus à gomme dure ou souple, votre moteur et votre carénage. Les novices peuvent utiliser une boîte de vitesses automatique, puis passer en mode "manuel" une fois l'expérience acquise. Parlant d'expérience, entraînez-vous grâce au mode "arcade" sur le circuit que vous désirez jusqu'à le connaître par cœur. Dès lors, partez à la conquête de la Coupe du Monde des pilotes et peut-être deviendrez-vous "l'employé du mois chez Sega", comme Alain Prost dans l'Équipe du 27 septembre dernier !

COMMENTAIRE

Malgré une originalité dans les options, le jeu manque quelque peu d'intérêt. On aurait aimé davantage de courses et plus de recherche dans les détails ainsi que dans la musique et l'animation, un peu faiblarde. Heureusement, les graphismes et la configuration des circuits sont de bonne qualité. Question : pourquoi pas une vue à la Virtua Racing en option ?

■ GAME GEAR ■

✦ F 1 ✦

ÉDITEUR : DOMARK
TAILLE CARTOUCHE : 2 Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NOMBRE DE CIRCUITS : 8
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2 (mode arcade)
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : OUI

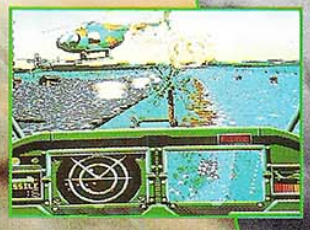
77%

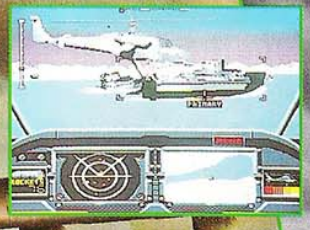
THUNDERHAWK

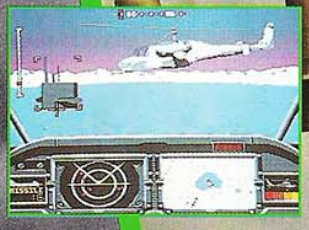
LE TOP DES SIMULATEURS DE COMBAT

MÉLANGE PARFAITEMENT DOSÉ D'ACTION ET DE SIMULATION, THUNDERHAWK VOUS INVITE À ACCOMPLIR 80 MISSIONS VARIÉES AU COEUR DE LA TECHNOLOGIE DU MEGA-CD. L'EXPLOITATION PARFAITE DES CAPACITÉS HARDWARE DE CE NOUVEAU SUPPORT – ROTATION, ZOOM, UTILISATION OPTIMALE DES 2 PROCESSEURS 16 BITS, INTRODUCTION EN FRACTALES (FULL MOTION VIDÉO), VOIX DIGITALISÉES EN FRANÇAIS, MUSIQUES CD – FAIT DE CE TITRE UN SPECTACLE INTÉRACTIF GRANDIOSE.

Entièrement en Français.







SEGA™

"Je pourrais parler de la technique mais c'est difficile vu que c'est parfait!"

Supersonic 94%

"Thunderhawk est un jeu brillant, tant par sa réalisation que par l'intérêt qu'il offre."

Megaforce 92%

Disponible sur MEGA-CD II

CORE DESIGN LIMITED

Core Design Limited, Tradewinds House, 69-71A Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. Tel: (0332) 297797 Fax: (0332) 381511

Thunderhawk © Core Design Ltd. All Rights Reserved, SEGA and MEGA-CD are Trademarks of Sega Enterprises Ltd

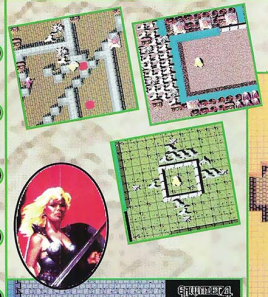
GAUNTLET IV

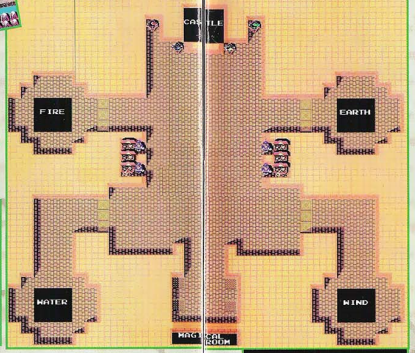
Avant de vous engager, corps et âme, dans ce coupe-gorge, recrutez trois compagnons de route parmi les meilleurs guerriers et priez plusieurs jours durant, pour qu'il ne vous arrive rien ! Votre défi est des plus dangereux et s'attaquer ainsi au légendaire château est une folie. Personne n'en est revenu jusqu'à aujourd'hui... Malgré les efforts de tous vos amis pour vous en dissuader, vous avez décidé de partir et de ne laisser personne décider à votre place de ce que vous deviez faire. Vous êtes un aventurier digne de ce nom et en tant que tel, vous ne craignez d'affronter aucun être au monde. Entrer dans la légende n'est pas une mince affaire mais vous êtes certainement le seul à pouvoir le faire. Vos vrais ennemis sont en vous-même ; contrôlez vos peurs et vous vaincrez ! Enfin, peut-être...

LES MÉCHANTES BETES...

Détruisez les générateurs pour stopper la prolifération des monstres. Il faudra parfois plusieurs coups ou même de la magie pour en venir à bout !

Vous pouvez jouer à quatre ! Des clés seront nécessaires pour avancer et trouver la sortie. Parfois, vous découvrirez une sortie vers un niveau plus lointain. L'écran scrolle dans tous les sens mais les personnages doivent rester dans le même périmètre car l'écran ne se divisera pas en quatre ! Il y a aussi des téléporteurs...





En mode bataille (de 1 à 10 rounds), chaque personnage possède ses propres caractéristiques. Mais vous pouvez toutes les mettre au même niveau. L'objectif est de marquer le plus de points. Password possible.

MIAM, MIAM, DES OPTIONS !

1) trésor
2) nourriture destructible
3) nourriture non destructible
4) potions magiques
5) augmente armure
6) augmente vitesse
7) augmente puissance magique
8) augmente puissance de tir
9) augmente vitesse de tir
10) augmente puissance des coups
11) clé
12) invulnérabilité

LES QUATRE PERSONNAGES...

L'un se bat à l'épée, un autre à la hache, un autre à l'arc et le dernier à coups de magie. Tous les quatre peuvent se battre au corps à corps.

COMMENTAIRE

Gauntlet 4, pour quatre joueurs simultanément ! Quatre modes de jeu différents, de l'arcade au mode versus. Beaucoup de variété pour un jeu répétitif. Paradoxal mais vrai ! Car si la forme change, le fond reste le même, quel que soit le type de jeu choisi. Les niveaux se suivent et se ressemblent, et il y en a BEAUCOUP. Personnellement, ce que j'apprécie le plus est le jeu d'aventure (Quest Mode) où l'on se retrouve dans des donjons dont il faut trouver la sortie. Des dizaines d'étages à explorer, armé jusqu'aux dents et équipé en potions de toutes sortes. Du vrai jeu de rôle ! Un autre point positif : la musique, adéquate, étrange et mystérieuse. Côté graphismes, rien de transcendant. Les sprites sont petits et la vue de dessus y est pour beaucoup. La maniabilité est bonne, sans plus. Quant à l'animation, ce n'est pas le point fort de ce jeu. Enfin, si l'on joue à plusieurs, on s'éclate ! Seul, on se fait suer...

Choisissez le nombre de crédits (1 à 9), la difficulté (0 à 7) et le nombre de vies par crédit (100 à 2000). Quatre modes de jeu sont disponibles : arcade, conquête, bataille et record. Ici, en mode conquête, vous partez à l'assaut d'un château, gardé par quatre tours magiques. Password possible.

■ MEGADRIVE ■

GAUNTLET IV

SON

Une ambiance d'heroic fantasy bien rendue et de bons effets de voix digits

GRAPHISME

Une vue de dessus qui réduit les sprites, et peu de variations dans les monstres

ANIMATION

J'ai téléphoné aux programmeurs : terme inconnu au bataillon !

MANIABILITÉ

Possibilité de tirer de biais très facilement, surtout sur son coéquipier

ACTION ✦ AVENTURE

ÉDITEUR : TENGEN
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 6
NBRE DE NIVEAUX : BEAUCOUP !
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

- De 1 à 4 joueurs simultanément
- 4 modes de jeu différents
- Des musiques vraiment réussies
- Le jeu d'aventure is in English !
- Un peu trop répétitif

82%

F-15 STRIKE EAGLE II

Après plusieurs années d'entraînement et des centaines d'heures de vol, vous êtes enfin pilote de chasse ! Vous ne pouvez vous empêcher de penser à cet homme qui vous avait demandé, à l'époque, si vous vouliez devenir pilote et vous savez maintenant qu'il ne faut jamais laisser passer une opportunité ! Aux commandes d'un redoutable F-15, vous débutez votre carrière en effectuant des missions sans grand danger mais très vite, vous êtes envoyé au casse-pipe. Décoller d'un porte-avions pour intercepter des Mig 29 est devenu pour vous une routine et c'est au beau milieu de la fournaise, à trois mille mètres d'altitude, que vous prenez le plus de plaisir.

Les décors sont variés puisque vous visitez plusieurs pays.

Vous obtenez des points lorsque vous détruisez l'ennemi mais vous en perdez si vous attaquez des forces alliées. Si vous obtenez les points suffisants, vous recevrez des médailles et des promotions.

Choisissez le niveau de difficulté (débutant, pilote, vétéran, ace)

Choisissez l'un des six environnements

Voici la carte stratégique. Le "H" représente votre point de décollage, les deux autres chiffres sont vos cibles. Après la mission, vous pourrez revoir sur cette carte votre parcours avec les événements (avion détruit, cible touchée, bateau coulé, éjection...).

Alignez la flèche jaune au centre pour arriver vers la cible. Le cockpit tremble lorsque vous venez d'être touché. Votre avion est équipé de 16 missiles air-air, 8 missiles air-sol, 1000 cartouches de canon, 30 cartouches de leurres et de fusées éclairantes pour éviter les missiles ennemis. En mode "Ace", vous aurez besoin de calme pour décrypter tout ce qui se passe devant vous !

Le décollage

1) carte (point orange = cible au sol, point noir = radar au sol, point rouge = avion...)
2) affichage tactique
3) écran de caméra de poursuite
4) carburant
5) pilotage automatique
6) missile air-air
7) missile air-sol
8) canon
9) train d'atterrissage
10) freins
11) voyants d'avertissement pour missiles guidés au radar ou à l'infrarouge
12) poussée des moteurs
13) fusée éclairante et leurres
14) hauteur
15) vitesse
16) positionnez la flèche au centre pour trouver la cible
17) votre arme est verrouillée sur la cible

COMMENTAIRE

Pourquoi s'obstiner à sortir des simulateurs de vol sur Megadrive ? Bientôt F-117 et déjà F-15 ici présent, qui serait dix fois meilleur sur PC que sur console. La 16 bits ne peut gérer correctement ce genre de jeu. De ce fait, seule la bande-son m'a marqué, et la musique plonge le joueur dans une ambiance Top Gun assez sympa. MAIS, le déroulement de l'action est d'une lenteur incroyable, et ceci malgré la relativement bonne maniabilité de votre chasseur. De plus, les graphismes manquent de pêche. Peu de relief et des couleurs primaires constamment (de l'herbe verte, un ciel bleu et des nuages rectangulaires marrons). Aucun détail amusant. On s'ennuie à mourir. Le seul fun réside dans le choix des missions : aller bombarder la Lybie, le Viêt-Nam ou le Moyen-Orient peut être amusant. Quoiqu'un peu déplacé par les temps qui courent, vous ne trouvez pas ?

Toutes les missions ont deux cibles. Si la première est impossible à atteindre, vous pouvez aller vers la seconde. Mais les deux seront nécessaires pour pouvoir être récompensé.

À tout moment, appuyez sur Start pour figer l'action et accéder aux options. Changer la vue de cockpit, la vue extérieure, revoir la carte, la mission, s'éjecter, changer les détails des graphismes...

MEGADRIVE

F-15 STRIKE EAGLE II

SON

Une ambiance Top gun et Aigle de Fer 1, 2 et 3 mélangée

GRAPHISME

Kelly Mac Gillis, dans ce jeu, aurait le look d'un monstre sorti de Bioman !

ANIMATION

Les cubes bougent si lentement, les programmeurs doivent être du Midi...

MANIABILITÉ

L'avion se déplace lourdement mais sûrement

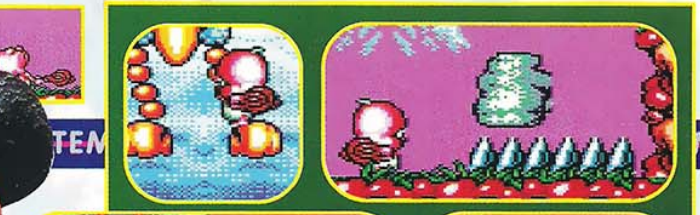
SIMULATEUR DE VOL

ÉDITEUR : MICROPROSE
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE MISSIONS : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- \+ Musique très Top Gun
- \+ J'me prends pour Tom Cruise
- \- Trop lent
- \- Pas assez d'infos à l'écran
- \- Graphismes vraiment simplistes

72%

Quelques mouvements



LES AIDES...

Poussez les rochers, grimpez aux fils électriques pour attraper des bonbons, utilisez les escaliers invisibles pour attraper vos biberons, balancez-vous aux cordes, faites du tremplin...

Papa, maman, biberon, bonbon... C'est tout ce qu'il faut à un gros bébé comme vous ! Pour les biberons et les bonbons, vous en trouvez un peu partout, cachés sous des rochers, perchés dans le ciel et même dissimulés dans des passages secrets. Quant à vos parents, vous aimeriez bien les retrouver et recevoir quelques câlins... Vous rassemblez alors toutes vos forces et emportez avec vous une gigantesque massue, trouvée à même le sol, pour assurer votre protection. Votre périple vous conduira ainsi dans la forêt, sur le territoire des singes et même sur le dos d'un dinosaure... Ouin ! Ouin ! Ne pleurez pas...

CHUCK ROCK

SON OF CHUCK

LES ENNEMIS...

Des singes, des bananes volantes, des moustiques, des vieux chauves, des clochards...

Les deux premiers boss, des dinosaures ! Frappez-les dans le pif... Vous débutez la partie avec 3 biberons (vies) et 1 crédit. Vous aurez le choix entre trois niveaux de difficulté.

COMMENTAIRE

Chuck Rock 2 sur Master n'a rien à envier à son aîné sur Megadrive. Les niveaux sont les mêmes quoique parfois raccourcis, idem pour les monstres, toujours aussi hilarants, et les musiques d'ambiance, entraînantes. Seuls les graphismes ont changé. Normal, puisqu'on est sur une 8 bits. Pas de scrolling à tomber par terre ou de zooms délirants, mais cela n'empêche pas le joueur de passer un bon moment. Un peu court à cause de la facilité du jeu et c'est bien dommage. Côté maniabilité, no problemo. Honnêtement, un jeu de plates-formes très sympa.

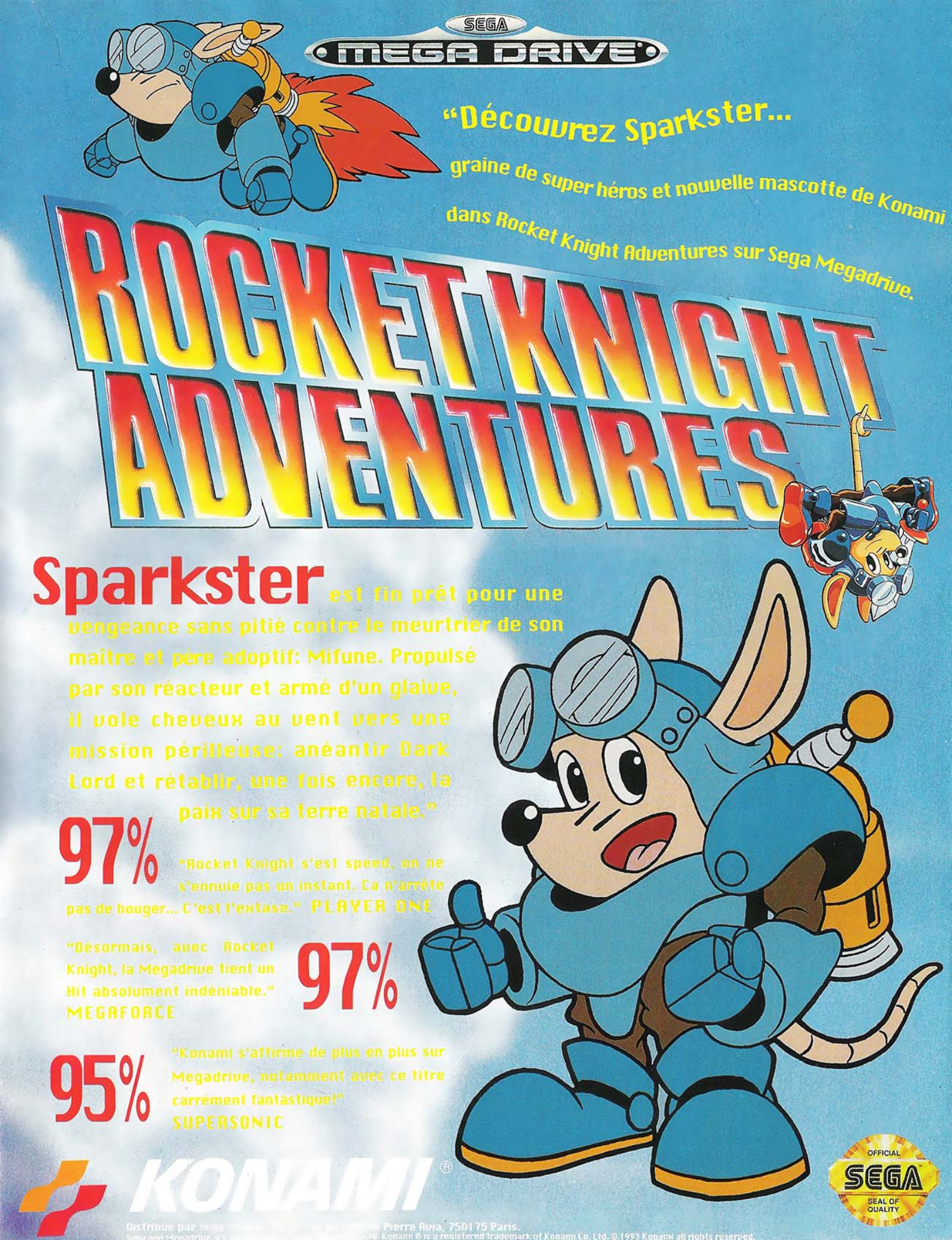
■ MASTER SYSTEM ■

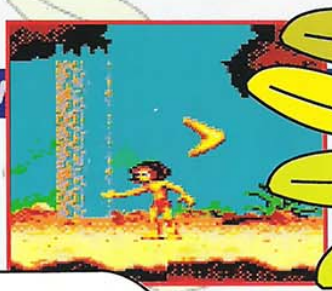
SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITE

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : CORE DESIGN
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

87%


SEGA
MEGA DRIVE
"Découvrez Sparkster...
graine de super héros et nouvelle mascotte de Konami
dans Rocket Knight Adventures sur Sega Megadrive.
ROCKET KNIGHT ADVENTURES
Sparkster est fin prêt pour une vengeance sans pitié contre le meurtrier de son maître et père adoptif: Mifune. Propulsé par son réacteur et armé d'un glaive, il vole cheveux au vent vers une mission périlleuse: anéantir Dark Lord et rétablir, une fois encore, la paix sur sa terre natale."
97%
"Rocket Knight s'est speed, on ne s'ennuie pas un instant. Ca n'arrête pas de bouger... C'est l'extase." PLAYER ONE
"Désormais, avec Rocket Knight, la Megadrive tient un Hit absolument indéniable." MEGAFORCE
97%
95%
"Konami s'affirme de plus en plus sur Megadrive, notamment avec ce titre carrément fantastique!" SUPERSONIC
KONAMI®
OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY
Distribué par Sega ... Pierre Avia, 750175 Paris.
Konami ® is a registered trademark of Konami Co. Ltd. © 1993 Konami all rights reserved.



Jungle Book

Certaines lianes sont fixes et d'autres se balancent.

Pour survivre dans la jungle, parmi gorilles, serpents et sangliers, il faut être débrouillard, précis au lancé de bananes et acrobate sinon, vous risquez de passer beaucoup de temps sur les fesses ! Votre objectif est de progresser tant bien que mal dans la nature pour récupérer un certain nombre de diamants en un temps limité (8 diamants en 9 minutes pour commencer). Heureusement, vous pouvez sauter par-dessus les cactus, vous baisser pour éviter une noix de coco, lancer des bananes sur les singes pour les faire fuir ou manier le boomerang (tir dans tous les sens !), marcher, courir pour prendre de l'élan et escalader toutes les lianes. Et tout ceci dans trois niveaux de difficulté avec seulement 4 vies. Regardez bien partout et surtout dans les régimes de bananes qui peuvent dissimuler des options. Ramassez ainsi des cœurs, des vies, des bananes et des feuilles. Notez que les feuilles permettent d'avoir un Continue ! Après la jungle, vous grimpez à un gigantesque arbre et luttez contre KAA, le plus coriace des serpents ! Ou bien finirez-vous dans le ventre d'une plante carnivore ?

© DISNEY

Les singes vous jettent des bananes ou des noix de coco sur la tête !

COMMENTAIRE

Vous aimez ces jeux rendus extrêmement difficiles à cause d'une maniabilité déplorable ? Moi pas ! Au contraire, plus je crise – parce que mon personnage saute comme un handicapé (vous me direz, c'est Mowgli, le petit d'homme de la jungle; sa mère l'a peut-être bercé trop près d'un baobab quand il était petit) – plus je hais le jeu. Et ceci malgré une musique qui rappelle le film et des graphismes honnêtes. Suis-je un peu dur ? Définitivement non.

■ MASTER SYSTEM ■

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : VIRGIN
TAILLE CARTOUCHE : 4MB
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORD : NON
CONTINUES : OUI

70%

Sonic doit ramasser 100 anneaux pour aller aux tableaux spéciaux (5 au total), où il pourra trouver une émeraude. Dans le sixième tableau, il combat Robotnik. Tails gagne une vie lorsqu'il ramasse 100 anneaux.

Le docteur Robotnik vient de voler l'Émeraude rouge du Chaos. Encore une fois, Sonic doit intervenir mais pour cette aventure, il est accompagné d'un renard aussi futé que lui, qui se nomme Tails.

LES DIFFÉRENTES ZONES...

Zone de la colline turquoise avec ses loopings et ses passages secrets, zone de Gigalopolis dans une ville mal éclairée, zone du type endormi dans des labyrinthes, zone de la colline verte de Mecha avec la vase et les noix de coco explosives, zone de la planète Aqua avec des tunnels sous-marins et zone du type électrique avec des bombes qui tombent des canalisations. Choisissez Sonic ou Tails et partez à l'aventure... Tails commence la partie avec trois Continues alors que Sonic devra les gagner. Tous deux peuvent passer la vitesse super rapide et se mettre en boule. Tails fait l'hélicoptère !

LES OBJETS SPÉCIAUX...

Il existe 5 sortes d'ordinateurs : pour obtenir 10 anneaux, courir plus vite, être invincible, gagner une vie et voyager avec des chaussures à fusées.

SONIC chaos

Lorsque vous finissez une zone, un panneau tourne et vous pouvez obtenir des anneaux, des vies ou des Continues. Vous obtenez des bonus suivant votre vitesse.

COMMENTAIRE

Des graphismes tirés d'un concours de dessin d'une école primaire. Des bruitages inexistants et une musique abrutissante. L'accélération des personnages est mal rendue, MS oblige. Seule originalité : le choix entre Tails et Sonic, le gentil renard pouvant jouer les hélicoptères avec sa queue. Enfantin, voire puéril.

■ MASTER SYSTEM ■

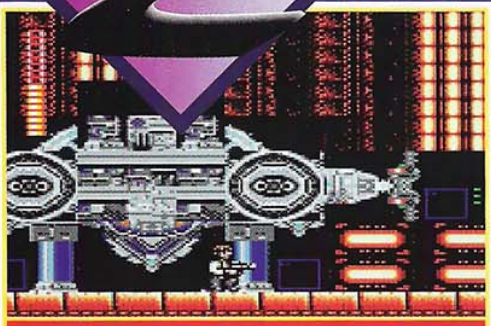
SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITE

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4MB
DIFFICULTÉ : TROP FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORD : NON
CONTINUES : OUI

70%

À bord du Millénium, dirigez-vous au milieu de ce champ d'astéroïdes !



L'un des aventuriers du Millénium perdu...

Toute une aventure que vous devez connaître puisqu'elle correspond exactement au déroulement du film.

LEIA, LUKE, SON FRERE ET SOLO, SON AMANT

Trois personnages que vous choisissez d'incarner au fil de l'action. 90% sous la forme d'un jeu de plates-formes, 10% à bord des vaisseaux spatiaux tels que le Faucon Millénium et le X-Wing. Deux armes par héros (le sabre et le pistolet-laser pour Luke, par exemple) qui permettent de réduire en poussière les gardes-chiourme de sa majesté l'Empereur. Jusqu'à l'assaut final où, naturellement, la Force sera avec vous !

Deux objectifs des premiers niveaux : découvrir Obi-Wan Kenobi et aller chercher Han Solo dans la célèbre Cantina.

STAR WARS

Choisissez votre personnage (Han, Leia ou Luke) et votre arme. À moins que vous ne préfériez glaner quelques informations en sélectionnant Kenobi, R2-D2 ou Z6-Po.

COMMENTAIRE

Les musiques du film, de beaux graphismes pour une GG, une animation correcte... On pourrait croire que c'est un bon jeu. Détrompez-vous ! La maniabilité est tellement mauvaise que cela gâche tout le plaisir. Pour ceux qui aiment se prendre la tête et recommencer un niveau des dizaines de fois...

■ GAME GEAR ■

PLATES-FORMES

ÉDITEUR : US GOLD
TAILLE CARTOUCHE : 4MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 11
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORD : NON
CONTINUES : 8

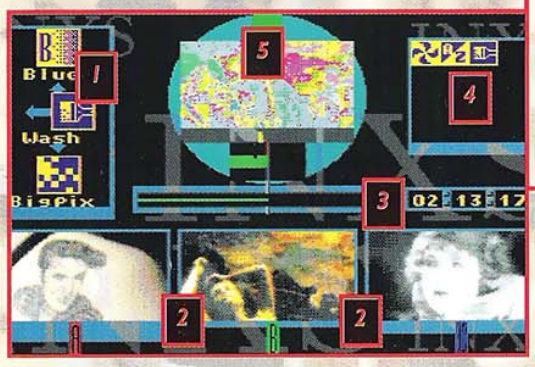
78%

Voici une occasion à ne pas manquer ... Vous qui avez toujours rêvé de créer un clip et de montrer de quoi vous étiez capable, le moment est venu de vous mettre au travail. Devenez un spécialiste du montage et apprenez à utiliser avec succès les effets vidéos les plus spectaculaires. Peut-être en ferez-vous votre métier, qui sait ?... Mais laissons la place à nos légendes afin que vous saisissiez mieux tout le plaisir que nous avons pris à utiliser ce produit.

Admirez votre vidéo après le montage, avec les différents effets utilisés : retouche d'image, pixellisation, varier les couleurs, mettre un filtre bleu, vert, ou rouge, passer l'image en niveaux de gris, faire défiler les paroles en même temps, geler une image, ralentir les scènes, imprimer un effet stroboscopique, mélanger l'image comme un puzzle, l'inverser, la découper en tranches verticales, etc.

À partir de ce menu d'options, revoyez, sauvegardez ou chargez un clip. Créez un nouveau clip et modifiez-le directement en faisant une pause et en remontant dans le temps.

Choisissez l'une des trois chansons sur laquelle vous voulez faire une vidéo.



La musique démarre et vous commencez votre vidéo... 1) Faites défiler la liste des 16 effets spéciaux disponibles. Placez celui de votre choix au centre puis poussez-le vers la droite ou la gauche pour obtenir des variantes. 2) Piochez les images qui vous intéressent, au fur et à mesure qu'elles défilent, simplement en appuyant sur les touches correspondantes A, B, C. 3) Le temps écoulé. 4) Effets spéciaux actuellement actifs. 5) Vous voyez sur cet écran le résultat de votre travail.

COMMENTAIRE

Fans d'INXS, emballez-vous ! Ce "Make My Video" propose trois hits du célèbre groupe australien et quelques effets spéciaux plus que sympathiques. Le seul problème, c'est que parfois on ne comprend pas toujours pourquoi un clip est refusé ou non. Mais on s'éclate tellement à mixer et à remixer, qu'on n'en voudra pas trop aux poupées Barbie. Avec 17 effets, ce "jeu" est d'une originalité peu banale, comme seul le Mega-CD peut nous en proposer.

■ MEGA – CD ■

✦ CRÉATION DE CLIPS ✦

ÉDITEUR : DIGITAL PICTURES
NOMBRE DE CHANSONS : 3
NOMBRE DE ZAPPEURS : 1
TYPES DE JEU : 2

85%

Comme il se doit lors de toute cérémonie d'ouverture, la flamme olympique est allumée.

Voici, détaillée, la carte géographique de toutes les épreuves que vous pourrez sélectionner lors de ces dix-septièmes J.O. d'hiver.

Winter Olympics

En février 1994, Lillehammer en Norvège succèdera à Albertville en tant que site officiel des Jeux Olympiques d'hiver. Ainsi, les athlètes pourront visiter les célèbres fjords avant de descendre les pistes verglacées prévues pour les épreuves. Laissez vagabonder votre imagination, et si vous n'avez pas la chance de vous rendre sur place, tentez-la (votre chance ; né un vendredi 13, je sais de quoi je parle) sur votre GG adorée.

UNE BOUFFÉE D'AIR PUR

Parisiens malheureux et intoxiqués, cette cartouche promet de vous retaper à bloc. Les cheveux dans le vent, partez à la recherche du Yéti en participant au biathlon (moitié ski de fond, moitié tir). Vous voulez davantage de sensations fortes ? Pas de problème, un bobsleigh ou une luge attendent d'être utilisés pour une course contre la montre des plus périlleuses. À moins que vous ne préfériez avoir une vue aérienne du site en pratiquant le saut à ski ; le mythe d'Icare vérifié. Parlant d'approcher la vérité de près, seule une médaille d'or en slalom géant, super G, descente et slalom spécial devrait délier les langues. Celle des journalistes naturellement qui mettront vos qualités en valeur. Les vérités sont toujours bonnes à dire, comme dirait Ardishow.

Comme quoi le Hot-Dog peut être fatal...

Chaque option est illustrée par une petite animation de l'une des deux mascottes des J.O. Original, non ?

COMMENTAIRE

Les graphismes de la version Game Gear me sont apparus comme très réalistes. Les épreuves se succèdent et ne se ressemblent pas, avec des prises de vue différentes (de dos pour la luge, de face pour la descente, de profil pour le biathlon) pour un rendu saisissant. Les musiques varient suivant les épreuves et mettent dans l'ambiance. Un mauvais point pour la maniabilité cependant. Beaucoup de pratique sera requise.

■ GAME GEAR ■

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : US GOLD
TAILLE CARTOUCHE : 4MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE D'ÉPREUVES : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORD : NON
CONTINUES : OUI

86%

MEGA force

CORE DESIGN LIMITED

CONCOURS

CHUCK ROCK II

SON OF CHUCK

gagnez

LE SUPER LOT

1 WEEK-END ALLER-RETOUR À LONDRES
AVEC UNE VISITE AU MUSÉUM D'HISTOIRE NATURELLE,
POUR TROIS PERSONNES (VOYAGE ET HOTEL PAYÉS).
NB : Si un enfant mineur gagne, il sera accompagné de ses 2 parents.

QUESTIONS :

1- CHUCK ROCK II EST DISPONIBLE SUR LEQUEL DE CES FORMATS ?

- ☐ MEGADRIVE UNIQUEMENT
- ☐ MEGADRIVE & MASTER SYSTEM
- ☐ MEGADRIVE, MASTER SYSTEM & GAME GEAR
- ☒ MEGADRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR & MEGA-CD

2 - DANS CHUCK ROCK II, L'ENFANT EST LE FILS DE :

- ☐ GARY GRITTER
- ☒ CHUCK ROCK
- ☐ BRICK JAGGER
- ☐ CORE DESIGN

3 -LA NOTE DE CHUCK ROCK II SUR MEGADRIVE, DANS MEGA FORCE, ÉTAIT DE :

- ☐ 88 %
- ☐ 90 %
- ☒ 92 %
- ☐ 94 %

REGLEMENT :

1) CORE DESIGN et MEGA FORCE organisent un concours qui sera clos le 10 DÉCEMBRE 1993 à minuit.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de CORE DESIGN, de VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT et de MEGA FORCE.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original.Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 24 DÉCEMBRE 1993.
6) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opèrera un classement pour l'attribution des lots.

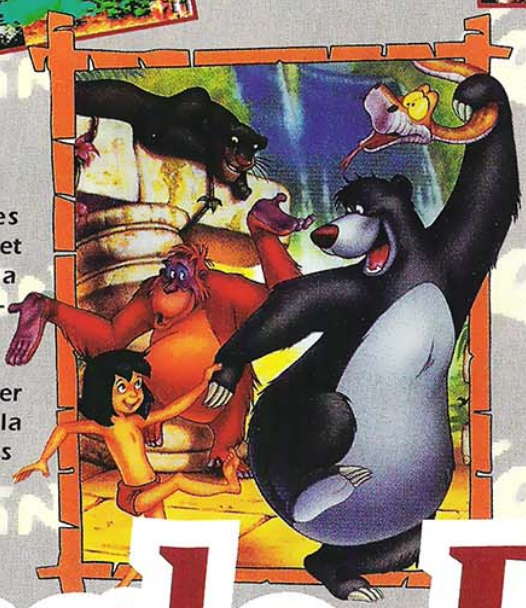
NOM.....
PRENOM.....
AGE.....
ADRESSE.....
.....
CODE POSTAL.....
VILLE.....
CONSOLE.....

4 -QUESTION SUBSIDIAIRE : TROUVER UNE IDÉE DE SCÉNARIO POUR UN ÉVENTUEL "CHUCK ROCK III"
(joindre votre réponse sur papier libre, en 15 lignes maximum)

Bulletin à découper et à renvoyer à :
MEGA FORCE, Concours Chuck Rock, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS

Un bon traumatisme crânien en perspective pour notre ami

Mowgli n'est pas épais. Cela ne l'empêche pas de se propulser dans les airs en faisant contre poids sur ce levier

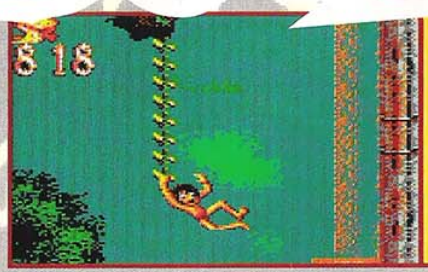


LA JUNGLE DE CHEER KHAN

Le tigre le plus odieux de tous les dessins animés Disney en veut à la vie de notre petit d'homme. Fort heureusement, celui-ci n'est pas à court de ressources. Aussi doit-il se frayer un chemin dans une jungle touffue à l'atmosphère pesante (un peu comme à la rédaction de Mega, l'odeur dégagée par Manu en plus) et récolter autant de gemmes que faire se peut. Et ce, jusqu'aux boss de fin qui correspondent aux vilains pas beaux du film : le serpent, les singes, le tigre, etc.

Récemment ressorti sur les écrans de cinéma de France et de Navarre, Le Livre de la Jungle a une nouvelle fois émerveillé les petits et fait couler une larme de nostalgie chez les plus grands. Ces derniers peuvent essorer leur mouchoir puisque, grâce à la Game Gear, Mowgli l'orphelin les accompagnera où qu'ils aillent !

Jungle Book



Tous les moyens sont bons pour se déplacer dans la jungle.

Un caméléon à la langue bien pendue. Montez sur celle-ci et grimpez de liane en liane jusqu'à la cime de ce baobab géant !

Des "Fruit Loops" aussi gros que Mowgli. De quoi survivre pendant un bon bout de temps...

COMMENTAIRE

Un jeu de plates-formes difficile, qui se situe dans la droite ligne du film, graphiquement et surtout musicalement. Les mouvements et mimiques de Mowgli ont bénéficié de toute l'attention des programmeurs et c'est tant mieux. Entre Aladdin et Le Livre de la Jungle, ça "cartoon" chez Virgin !

■ GAME GEAR ■

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : VIRGIN
TAILLE CARTOUCHE : 2 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

88%

COSMIC SPACEHEAD™

"Un jeu très prenant"
Joypad magazin

Electrochocs

Rue de la Ville

La poste

L'usine

Detroitica

Lumière de la nuit

"Il n'y a pas besoin d'y regarder à deux fois pour ne découvrir que des qualités"
Joypad magazin

"Cosmic Spacehead est de la graine de hit"
Joypad magazin

Prouve que la Terre Existe...

Rejoins Cosmic, le premier extra terrestre, dans une aventure de folie autour de l'univers. Aventure et Arcade sur 32 niveaux! A toi de résoudre les énigmes délirantes, d'utiliser les personnages loufoques que tu rencontreras tout au long des 300 écrans du jeu, tous déments, de frissonner en traversant les champs d'astéroides, de flipper en conduisant les astromobiles et de fritter les robots d'ailleurs. Exclusivement pour les amateurs de sensations fortes.

SOUS LICENCE DE SEGA ENTERPRISES LTD. POUR UTILISATION SUR SEGA MEGA DRIVE SYSTEM

SOUS LICENCE DE SEGA ENTERPRISES LTD. POUR UTILISATION SUR SEGA GAME GEAR SYSTEM

SOUS LICENCE DE SEGA ENTERPRISES LTD. POUR UTILISATION SUR SEGA MASTER SYSTEM

DISPONSIBLE SUR:
Amiga, PC, N.E.S.

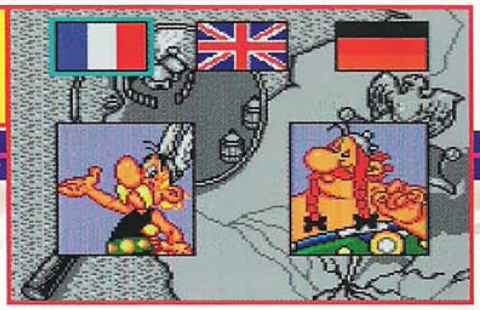
Codemasters™

POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS VEUILLEZ CONTACTER:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe,
Southam, Warwickshire, CV33 ODL, R.U.

© 1993 The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters"). Tous droits réservés. Codemasters et Cosmic Spacehead sont des marques utilisées sous licence par Codemasters Software Company Ltd. Sous licence de Sega Enterprises Ltd, pour utilisation sur Sega Megadrive, Sega Master System, et Sega Game Gear. Megadrive, Master System et Game Gear sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Codemasters utilise la marque conformément à la licence. NES est une marque de Nintendo Company Limited. Codemasters n'est en aucune façon affilié ou associé à Nintendo Co. Ltd.

Comme dans Mario, utilisez ce puits et poursuivez votre mission secrète.

Astérix et Obélix, au choix, sont trilingues : français, anglais, allemand, presque polyglottes ! Le saviez-vous ?



Entre "Astérix le Gaulois", premier volume de la collection du même nom, et "Asterix and the secret mission" sur Game Gear, on peut véritablement parler d'une évolution pour le moins surprenante. Après Mickey, les Schtroumpfs, et ma grand-mère en tutu, hurlant à la mort les nuits de pleine lune, voici le plus célèbre des gaulois adapté sur Game Gear.

Bouh !!! Obélix teste ici une attaque inédite...

"ET MON POING DANS LA GAULE ?"

Une réflexion typique du "gros" Obélix auquel je viens de faire lire ces lignes. Eh oui, il sait lire, le bougre ! En français, en anglais ou en allemand, sans problème. Il faut admettre que dans une mission secrète, parler plusieurs langues s'avère utile. Parcourir le monde à la recherche de tous les éléments nécessaires à la préparation de la fameuse potion magique n'est pas chose aisée. Mais Obélix m'ordonne de me taire (j'ai un besoin urgent d'apirine contre le mal de crâne !), c'est une mission secrète après tout !

Un romain-kangourou réticent ? Faites-lui avaler son dentier !

ASTERIX
AND THE SECRET MISSION

Astérix en pleine action : réussira-t-il à vaincre ce boss des plus agressifs ?

COMMENTAIRE

De beaux graphismes, une animation et une maniabilité excellentes, et une bande-son passe-partout pour un scénario amusant. Tous ces qualificatifs pour rassurer les fans de la B.D., car la transposition sur GG de l'univers créé par le couple Goscinny-Uderzo n'est pas une vulgaire trahison !

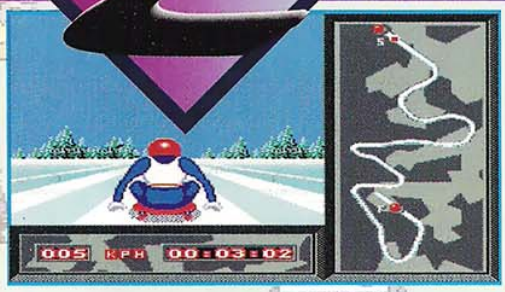
■ GAME GEAR ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITE

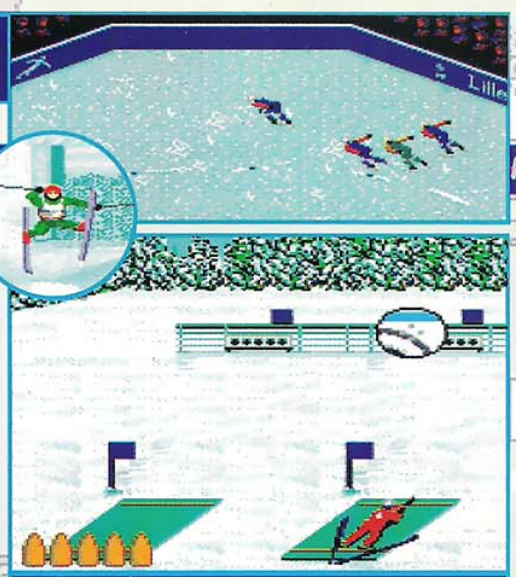
✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORD : NON
CONTINUES : INFINIS

93%



Faufilez-vous à la corde ou débordez par l'extérieur.



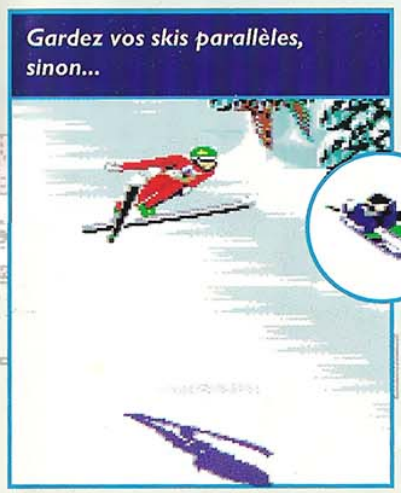
Tirez lorsque vous voyez le point noir dans votre viseur. C'est dur car vous tremblez !

Winter Olympics

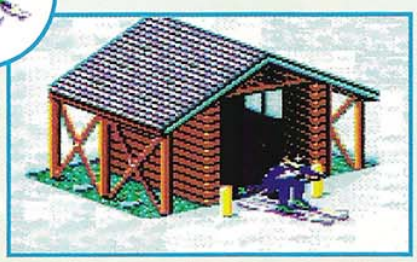
Prenez un peu d'avance sur l'hiver et préparez-vous comme un athlète ! Voici un truc pour vous faire offrir ce jeu à Noël : expliquez à vos parents que vous apprendrez, en plus de jouer, des mots dans 8 langues différentes. Vos amis(es) en profiteront aussi puisque vous pourrez jouez à 4 en vous passant le pad à tour de rôle ! Au fur et à mesure, augmentez la difficulté de régionale à nationale, jusqu'à olympique.

Commencez par l'entraînement, puis faites des compétitions sur les épreuves que vous préférez et enfin participez à toutes les épreuves. Au total, il y en a 10 (luge, slalom, Super-G, slalom géant, saut en longueur, ski sur bosses, descente, bobsleigh, patinage de vitesse et biathlon). Pour les compétitions, vous choisissez votre nom, votre pays et votre sexe. Ensuite, vous avez 2 essais dans chaque épreuve (sauf patinage de vitesse) qui, une fois cumulés, donnent le classement et les médailles obtenues pour chaque pays. Évitez de rentrer dans un arbre ou de rater un porte, car c'est la disqualification. Une dernière chose, expliquez aussi à vos parents que ce jeu muscle les doigts !

Gardez vos skis parallèles, sinon...



Gardez vos skis parallèles, sinon...



Retournez-vous, l'arrivée est en bas.

COMMENTAIRE

Le nombre d'épreuves peut paraître attractif et donnera certainement au joueur l'impression qu'il a plusieurs jeux, même s'il doit toutes les pratiquer en compétition olympique. Malheureusement, la maniabilité "limite" sur certaines, et les bruitages catatrophiques sur l'ensemble, abaissent considérablement l'intérêt de ce titre qui aurait pu être en béton armé.

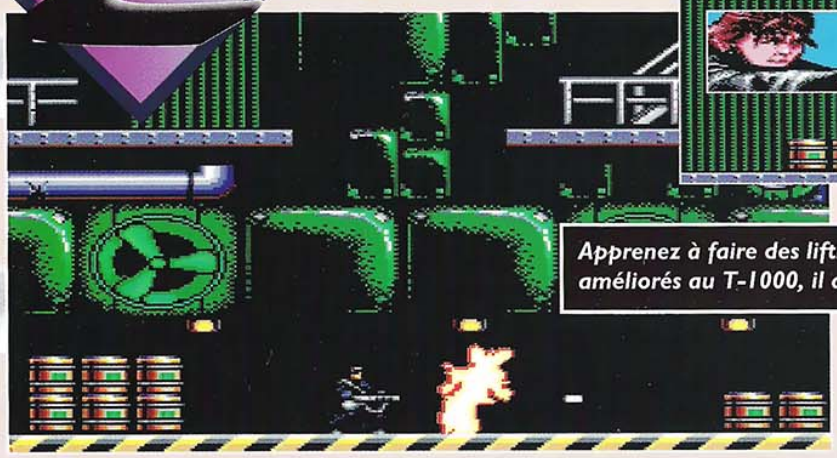
■ MASTER SYSTEM ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITE

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : US GOLD
TAILLE CARTOUCHE : 4MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 8 épreuves
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
PASSWORD : OUI

81%



Apprenez à faire des liftings améliorés au T-1000, il adore ça !

Dans la fonderie. Ne pas se rétamer dans la lave, sinon vous êtes "Terminated" !

TERMINATOR 2

Vous êtes le T-800, un cyborg ultra-perfectionné qui ressemble énormément à un acteur américain dont je ne me rappelle plus le nom exact... En revanche, je crois que son frère s'appelle Willy. Quoiqu'il en soit, vous venez d'un futur proche dévasté par une guerre effroyable entre les hommes et les machines. Nu comme un ver, vous débarquez à L.A. une dizaine d'années plus tôt, de nos jours.

T2 MAINS DANS MA G...

Votre mission : aller sur Rodeo Drive du côté de Beverly Hills, pour squatter un costume de chez Dior. Non, je plaisante ! Effectivement, le premier niveau consiste à aller rendre visite aux loubards du coin pour se vêtir et s'approprier une arme. Et quelle arme ! Muni d'un lance-roquettes inter-stellaire, vous partez à la recherche de Sarah Connor, la mère de Johnny Weismuller, futur chef de la résistance. Enfin, vous connaissez le film, je suppose...

L.A. 1992 : atomiser les loubards

MAIS QUE FAIT LA POLICE ?

Une grande aventure sur Game Gear, jusqu'à la confrontation finale avec le T-1000, plus perfectionné, plus méchant. Dans la fonderie, de plates-formes en plates-formes, vous devrez le balancer dans une cuve d'acier en fusion pour gagner la partie. Quel petit joueur, ce T-1000 !

Chercher... et trouver Sarah !

COMMENTAIRE

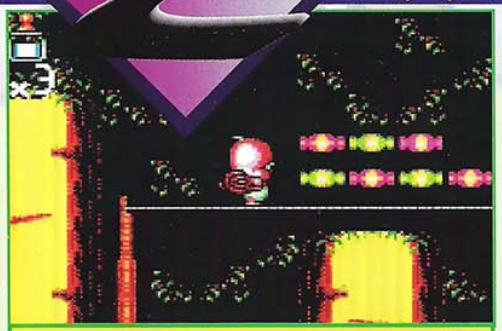
Voilà un bon petit jeu de plates-formes, avec un personnage très maniable. Le scénario est calqué sur le film et s'agrémente de graphismes variés avec une musique d'ambiance adaptée. Quelques clignotements de-ci de-là, mais très sympa malgré tout.

■ MASTER SYSTEM ■

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 4MB
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

85%



Les bonbons vous donnent beaucoup de points bonus, mais gare aux caries !

CHUCK ROCK II

SON OF CHUCK

Après avoir vaincu l'ignoble Gary Gritter lors du premier épisode, Chuck décide de se lancer dans le business automobile. Inventeur farfelu, il met au point une voiture ultra-performante pour l'époque : la ROCK-ET. Ayant su convaincre ses banquiers, il décide de monter son entreprise où cette 4 roues motrices (utile par les temps qui courent) sera construite en série. Tout marche comme sur des roulettes pour Chuck. Une femme épatante qui met au monde un marmot dont la principale préoccupation est d'aplatir tout ce qui bouge à coups de gourdin. Un garçon précoce puisque je n'ai commencé cet exercice que depuis mon arrivée à la rédaction.

CHUCKIE, LA POUPÉE DE SANG

Mais voilà ! Les affaires rapportent beaucoup trop au goût de la concurrence, qui enlève le bidonnant bedonnant Chuck. Ils ne le relâcheront qu'une fois son usine cédée à Brick Jagger, boss actuel de Datstone, le concurrent. C'était sans compter sur l'esprit de famille de Chuck junior qui part à sa recherche sans plus attendre...

Quatre niveaux, et quatre boss de fin marrants qui ne résistent pas aux coups de massue répétés.

COMMENTAIRE

La version Game Gear est en fait une version raccourcie de celles sur Master et Megadrive. On se trouve face à un petit jeu de plates-formes trop facile où la seule originalité réside dans le héros. Celui-ci bénéficie d'une très bonne animation (mimiques excellentes), tout comme certains boss de fins de niveaux. Mais c'est vraiment si la dino-mania Jurassic Park ne vous sort pas par les narines !

■ GAME GEAR ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITÉ

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : CORE DESIGN
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORD : NON
CONTINUES : 3

82%

Quel que soit le niveau, collectez tous les objets que vous trouvez. Certains vous donnent même des vies supplémentaires !

Dans une usine de jouets, il est normal de se faire attaquer par un train miniature, non ?

Une image que je ne devrais pas vous montrer : Robocod vaincu. Mais, de nos jours, les héros ne sont pas toujours à l'affiche !

L'odieux Docteur Maybe a lancé un ultimatum aux gouvernements du monde entier. Si, dans 48 heures, la planète n'est pas sous son contrôle, l'usine de jouets du Père Noël sera mise sur orbite et plus personne ne recevra de cadeaux le 25 décembre !

QUOI DE NEUF, DOC ?

Heureusement, James Pond est là. Et, muni de sa Robocombi, le plus célèbre des agents secrets s'est juré de donner du fil à retordre à son pire ennemi. Cette armure le protège, lui permet d'atterrir lourdement sur ses attaquants et, surtout, de s'étirer jusqu'au plafond des plus grands hangars et s'y agripper. Il évite ainsi bien des pièges, et c'est un outil indispensable pour réussir dans sa mission, à savoir désactiver les "bombes-pingouins" et chasser le Dr Maybe. Mais avec James, le doute n'est pas permis...

JAMES POND II
codename robocod

Salut, c'est moi James Pond ! Mais appelez-moi James... Protégé par ma Robocombi, je vais vous entraîner dans une folle aventure pour tenter de sauver l'usine de jouets du Père Noël de la destruction.

COMMENTAIRE

Le troisième volet de la saga James Pond arrive sur Megadrive, et la GG n'en est seulement qu'au second... pour notre plus grande joie ! Un jeu de plates-formes mignon (terme tout à fait approprié), avec une musique digne des contes de fées enfantins et des graphismes aux couleurs vives qui respirent la bonne humeur. On tombe sous le charme obligatoirement.

■ GAME GEAR ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITE

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : US GOLD
TAILLE CARTOUCHE : 4MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 9
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORD : NON
CONTINUES : 3

89%

SPÉCIAL COLLECTION !

Complétez votre collection de MEGAFORCE en commandant les anciens numéros qui vous font défaut *, et profitez de notre offre spéciale "CLASSEUR" (voir ci-dessous).

* les numéros 1, 2 et 13 étant épuisés, et le n°9 étant livré avec la cassette VHS Secam "Sega Vidéo n°1", sans supplément de prix.

LE CLASSEUR MEGAFORCE

Attention, ce classeur est au format 210 x 288, soit l'ancien format de MEGAFORCE jusqu'à son numéro 14 inclus.
Pratique et idéal pour conserver, sans les abîmer, tous vos anciens numéros, il peut contenir jusqu'à 12 exemplaires de votre magazine préféré.
Il peut être commandé seul, mais nous vous proposons 2 offres spéciales :
– le "PACK A" : 5 anciens numéros au choix + 1 classeur : 220 FF port compris !
– le "PACK B" : 12 anciens numéros au choix + 1 classeur : 420 FF port compris !

LES PIN'S MEGAFORCE

Pour arborer les couleurs de votre héros préféré !
2 modèles disponibles : le rond et le carré, 30F l'un, 50F les deux.

BON DE COMMANDE

à renvoyer à MEGAPRESS, Pin's/Réassort, 103, boulevard MAC DONALD, 75019 PARIS

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE ☐ au prix unitaire de 40F (France, port compris) ☐ au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 ☐ n°10 ☐ n°11 ☐ n°12 ☐ n°14 ☐ n° 15 ☐ n°16 ☐ n°17 ☐ n°18 ☐ n°19 ☐ Hors-Série n°1

Le n° 9 est livré avec la K7 vidéo SEGA n°1.

soit un total de ..... (nb d'exemplaires) x ..... (prix unitaire) = ... FF

☐ Je commande l'offre spéciale "classeur" ☐ "PACK A" ☐ au prix de 220 FF (France et DOM-TOM, port compris) ☐ au prix de 270 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 5 anciens numéros désirés (sauf numéros 1, 2 et 13) : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ "PACK B" ☐ au prix de 420 FF (France et DOM-TOM, port compris) ☐ au prix de 520 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 12 numéros choisis (sauf numéros 1, 2 et 13) : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Je commande ..... pin's MEGAFORCE ☐ le rond (30F) ☐ le carré (30F) ☐ les 2 modèles (50F)

☐ Je commande ..... classeur à : ☐ 65F (France, port compris) ☐ 75F port (Étranger, port compris)

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CP : ..... VILLE : .....

PAYS : ..... TÉL. : ..... AGE : .....

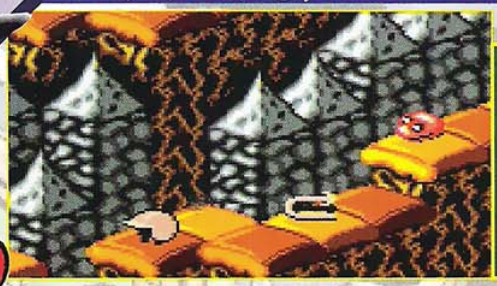
J'AI UNE ☐ • MASTER SYSTEM ☐ • MEGADRIVE ☐ • GAME GEAR

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE :

..... FF

SNAKE rattle'n'roll

Chaque niveau est chronométré. Gagnez du temps en prenant les réveils. Attrapez les boules avec votre langue pour faire grandir votre corps. Certaines boules sont explosives, ont des pattes pour courir très vite ou utilisent des ressorts pour vous échapper.



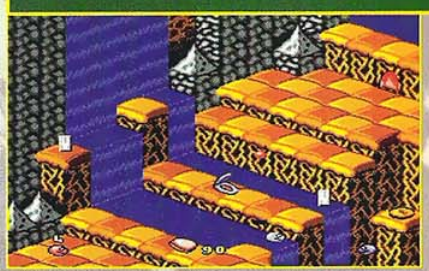
Ramassez le casque pour vous protéger mais laissez l'autre option qui inverse vos commandes !

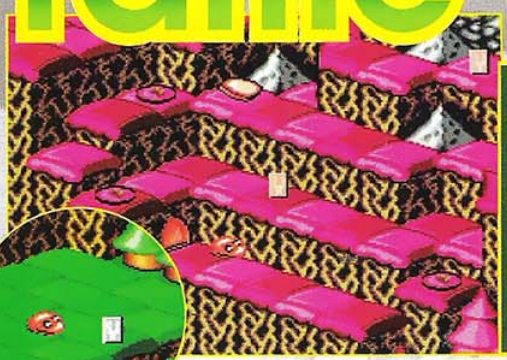
Vous en connaissez beaucoup, vous, des endroits où il faut manger sans compter jusqu'à devenir énorme, des mondes où les balances vous poussent à être le plus lourd possible ? Si les serpents et le rock'n'roll ne vous rebutent pas, eh bien ce monde est pour vous. Ce jeu qui a fait la joie d'autres formats arrive sur Megadrive pour notre plus grand plaisir.

TROUVER LA BALANCE...

Seul ou à deux, le but est le même : manger le plus de petites boules pour grossir. Une fois le poids requis atteint, vous n'avez plus qu'à passer sur une balance qui ouvrira la porte si vous avez assuré. Au travers des onze niveaux de ce jeu, ce principe on ne peut plus simple sera repris jusqu'à la confrontation avec le boss final et unique de ce jeu. Les amateurs de 3D et d'humour, d'un caractère patient, apprécieront.

Sur votre chemin, ramassez les options pour gagner une vie ou ramper plus vite... Vous commencez avec trois vies et deux Continues. Si vous perdez, vous reprenez à l'endroit où vous venez de mourir.





Évitez les pics et détruisez les ennemis, soit en leur sautant dessus soit à l'aide de votre langue venimeuse. Vous rencontrerez des champignons, des pieds écraseurs, des enclumes, des lames tranchantes...

COMMENTAIRE

Les graphismes sont beaux et pleins d'humour, comme l'ensemble du jeu d'ailleurs. L'animation est sans faille et la 3D est bien gérée. La maniabilité vous demande un peu d'adaptation mais elle est irréprochable. On notera un bon point côté son. Dommage qu'il n'y ait que deux Continues car le jeu est corsé.

■ MEGADRIVE ■

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITE

✦ ACTION ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 11
NOMBRE DE JOUEURS : 2
PASSWORD : NON
CONTINUES : 2

85%

MEGA force

HASBRO

CONCOURS

STREET FIGHTER II

gagnez 200 figurines Street Fighter 2 !

LES LOTS

DU 1er AU 5ème PRIX : 6 FIGURINES STREET FIGHTER II
DU 6ème AU 10ème PRIX : 3 FIGURINES STREET FIGHTER II
DU 11ème AU 15ème PRIX : 2 FIGURINES STREET FIGHTER II
DU 16ème AU 160ème PRIX : 1 FIGURINE STREET FIGHTER II

QUESTIONS :

1- QUEL EST LE NOM DE L'HÉROINE DE STREET FIGHTER II ?
- ☐ CHUN LI
- ☐ LI CHUN
- ☐ VLA CHIN

2 - QUEL EST LE SPORT PRÉFÉRÉ DE KEN ?
- ☐ KUNG-FU
- ☐ KARATÉ SHOTOKAN
- ☐ HAIKIDO

3 -QUELLE EST LA NATIONALITÉ DE BLANKA ?
- ☐ AMÉRICAINE
- ☐ FRANÇAISE
- ☐ BRÉSILIENNE

4 - QUELS SONT LES 3 PREMIERS CHIFFRES DU CODE BARRE SITUÉ SUR LE PAQUET DES FIGURINES STREET FIGHTER II?
- ☐ 502
- ☐ 205
- ☐ 501

5 - QUESTION SUBSIDIAIRE : TROUVER EN DIX MOTS MAXIMUM LA QUALITÉ QUI CARACTÉRISE LE MIEUX STREET FIGHTER II.

.....

.....

REGLEMENT :

1) HASBRO et MEGA FORCE organisent un concours qui sera clos le 10 DÉCEMBRE 1993 à minuit.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de HASBRO et de MEGA FORCE.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 24 DÉCEMBRE 1993.
6) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opèrera un classement pour l'attribution des lots.

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
.....
CODE POSTAL.....
VILLE.....
CONSOLE.....

Bulletin à découper et à renvoyer à :
MEGA FORCE, Concours Hasbro, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS

POWER STRIKE II

Des stages variés qui fourmillent d'hommes à abattre, vous y compris.

Un pilote surdoué, armes au flan (aux cerises) et prêt à destroy - pardon J'M - je veux dire détruire tout ce qui bouge.

Au départ, vous avez le choix entre 7 types de tir différents, du lance-flammes aux missiles à tête chercheuse. Quelle que soit votre arme, vous aurez la possibilité d'en changer en cours de partie ou de renforcer celle que vous possédez déjà.

Un boss de fin de niveau tout droit sorti des romans de Jules Verne... à moins que ce ne soit "On a marché sur la Lune", célèbre recueil de Hergé ? Je vous laisse seuls juges.

Dans les années 30, l'Europe subit le contre-coup de la crise économique. En Italie comme partout, la pauvreté succède à l'euphorie du début du siècle. Le chômage apparaît et pousse certains pilotes émérites de l'aviation italienne à devenir des pirates de l'air pour tout simplement survivre. Oui, mais survivre aux dépens des autres, des "terriens" qui ne se font plus ravitailler en vivres et autres marchandises suite aux attaques répétées de ces bandits de l'horizon.

ZORRO EST ARRIVÉ-É-É...

C'était sans compter sur Zorro, euh je veux dire le jeune - et joli ? - garçon de treize ans, héros de notre histoire et pilote surdoué. Ancien rescapé d'un abordage (normal, pour des pirates), il est aujourd'hui payé pour éliminer ces "pauvres" - le terme est utilisé dans la démo - aviateurs avec son boeing équipé d'une multitude d'armes perfectionnées. Vous pouvez accrocher votre ceinture, car naturellement, ce héros, c'est vous !...

WANTED ! MORT OU VIF.

COMMENTAIRE

Un shoot them up au scrolling horizontal bourré d'invraisemblances. Eh oui, sachez qu'en 1930, les Albatros qui tirent des lasers et utilisent des lance-flammes sont courants. Cela explique peut-être que la maniabilité soit déplorable, rendant le jeu extrêmement difficile sans une raison valable. Désespérant ! "Injouable" selon J'm Destroy et moi-même.

■ MASTER SYSTEM ■

✦ SHOOT THEM UP ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILE CARTOUCHE : 2 MB
DIFFICULTÉ : MAL DOSÉE !
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 99
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI, hélas...

72%

Le terrible docteur Maybe s'est infiltré dans la fabrique de jouets du Père Noël, située au Pôle Nord. Il projette de les détruire à l'aide de bombes camouflées en pingouins. Votre mission, si vous l'acceptez, est d'empêcher l'explosion de l'usine ! Bonne chance...

COMMENT FAIRE ?

Trois vies, avec trois barres d'énergie chacune pour commencer, et 2 Continues. Neuf missions de sauvetage dans des usines d'articles de sport, de peluches, de sucreries, de jouets mécaniques, de jouets pour le bain, de jeux de société, d'articles de peinture et de dessin... Vous pouvez vous baisser, sauter, vous étirer et vous accrocher en l'air. Écrasez les adversaires en sautant un certain nombre de fois sur leur tête. Vous bénéficierez en plus d'une tonne d'options, jetez donc un œil à notre encadré...

LES OPTIONS...

BLOC BONUS : *tapez dans les blocs par le dessous pour avoir des bonnes ou mauvaises surprises...*
BOMBE-PINGOUIN : *désactivez toutes les bombes et prenez la sortie.*
BALISE POND : *cette boîte vous permet de reprendre à cet endroit si vous perdez.*
ÉTOILE D'ÉNERGIE : *ce sont des piles pour votre Robocombi.*
ARMURE PARE-BALLES : *avec cette armure, vous êtes protégé contre les adversaires pendant un certain temps.*
AILES : *envolez-vous et dirigez-vous dans les airs.*
CROIX DORÉE : *elle vous donne une vie supplémentaire.*
PARAPLUIE : *il sert à ralentir votre chute. Vous pouvez allez vers la droite ou la gauche pendant la descente.*
TRÉSOR CACHÉ : *les fabriques sont bourrées d'objets de toutes sortes, qui vous donnent un certain nombre de points et des vies !*

JAMES POND II
codename robocod

COMMENTAIRE

James Pond revient, et si rien n'a changé quant aux principes qui ont fait la renommée du jeu, il faut bien admettre que la difficulté est beaucoup pus importante qu'avant. La réalisation est similaire aux autres épisodes : correcte et sans défaut. Ainsi, la maniabilité est bonne, la jouabilité est bonne, bref c'est net et sans aucune bavure. Si vous êtes un inconditionnel de l'espion-poisson, pas de problème, James Pond II ne pourra que vous satisfaire.

■ MASTER SYSTEM ■

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : US GOLD
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
NOMBRE DE NIVEAUX : 9
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : OUI

89%

Un petit aperçu de toutes les possibilités offertes par ce jeu : le choix entre 64 équipes réparties dans le monde, 8 formations différentes, 4 degrés de vitesse des joueurs, 5 types de terrain... jusqu'aux statistiques sur la partie en cours. Du jamais vu !

ULTIMATE SOCCER

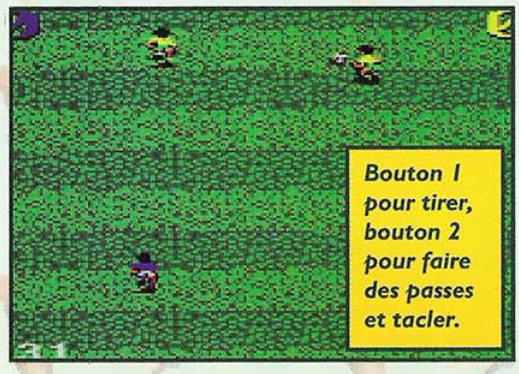
Carton jaune pour le Nanar ! Bein pourquoi patron ?

64 équipes au choix ! Tellement d'options qu'on ne sait plus où donner de la tête. Un ou deux joueurs avec le Game-link. Tout, vraiment tout est dans ce jeu !

DÉGOUTÉS DU FOOT...

... réjouissez-vous ! Le Nanar vous donne envie de vomir tout comme l'affaire O.M. / Valenciennes ? Qu'à cela ne tienne ! Il vous reste une portable de Sega sous votre oreiller et c'est le moment de vous en servir. Sinon, carton rouge, patron ! Et puis la multitude d'options va vous faire revivre des moments disparus du monde du football. Les quatre degrés de vitesse du vent, les cinq types de terrain, les huit formations, le caractère des joueurs (agressifs, plus ou moins défenseurs, etc.), ..., la liste est longue. Tout comme ce jeu, interminable une fois votre équipe sélectionnée.

Ah, les pénos ! La danse de Saint Guy ou le mur des lamentations ?



Bouton 1 pour tirer, bouton 2 pour faire des passes et tacler.

La première option consiste à choisir la langue.

COMMENTAIRE

Après Tengen World Cup Soccer, testé dans notre numéro de septembre, voici Ultimate Soccer. Encore plus d'options pour une réalisation qui n'est, hélas, pas à la hauteur. Le scrolling est beaucoup trop saccadé et ne suit que rarement les allées et venues du ballon. Aussi, ne vous étonnez pas de voir vos joueurs courir après une balle invisible. Vraiment dommage !

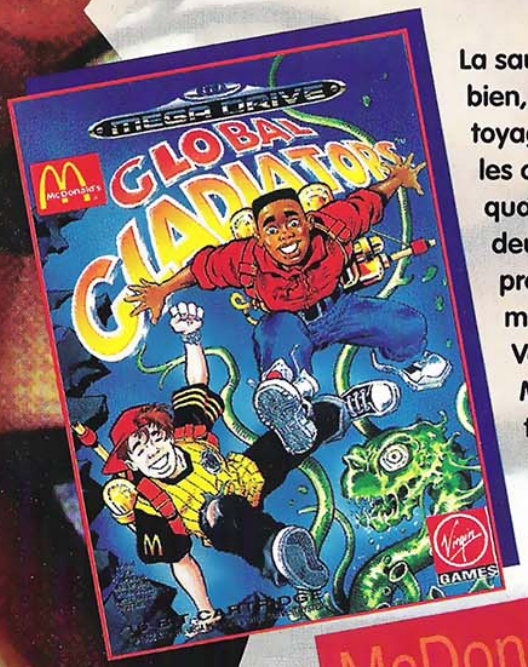
■ GAME GEAR ■

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 2 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NOMBRE D'ÉQUIPES : 64
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

71%

★ MEGADRIVE ★



La sauvegarde de l'environnement ne vous laisse pas de glace, c'est très bien, et vous pouvez donc vous lancer avec Mick et Mack dans le nettoyage du pays imaginaire. Armé de votre "GooShooter", engluez toutes les créatures qui polluent cette merveilleuse contrée ! Vous parcourerez quatre niveaux avant d'aller en découdre avec les Boss de fin. Nos deux compères vous mèneront dans des endroits aussi divers que surprenants, monde du slime, forêt mystique, ville toxique et pour finir le monde arctique qui n'est pas habité par de gentils bébés phoques ! Vous serez ravis, je pense, de savoir que dans sa grande générosité, Mega Force vous fournira pour ce dossier non pas un, ni deux, mais trois "Cheat Code", alors on dit merci qui !... Voilà, c'est maintenant à vous de jouer, alors bonne chance !

McDonald's™ GLOBAL GLADIATORS

DES CODES, DES CODES !

SÉLECTION DU STAGE
Faites pause pendant le jeu, et avec votre manette, appuyez sur les boutons : B, C, B, A, B, B, C, B, A, B.

VIES SUPPLÉMENTAIRES
Faites pause pendant le jeu, et avec votre manette, appuyez sur les boutons : A trois fois, B trois fois, C quatre fois, puis B, puis A, pour une vie en plus.

VIES INFINIES
Quand le logo Virgin apparaît, appuyez sur les boutons : A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.

EXPLICATION DES SYMBOLES DANS LES PLANS

LES ARCHES "M" : il faudra que vous en collectiez une trentaine pour passer chaque niveau. Si vous en ramassez soixante-dix ou plus, vous aurez le droit d'aller vous faire le stage bonus.

CŒURS : ils vous permettent de refaire le plein d'énergie.

CUBES BLANCS : ce sont les plates-formes invisibles, qui sont souvent placées près d'endroits riches en objets ; nous vous les indiquons toutes sous cette forme de carré de sucre, mais dans le jeu, elles resteront invisibles, sauf certaines qui peuvent clignoter légèrement.

1-UP : il vous donne -comme son nom l'indique- une vie supplémentaire, mais avec le tips que je vous ai donné, seront-ils essentiels ? Oui, pour les puristes, les vrais !

S : ce sont des points de sauvegarde, qui vous permettent de recommencer à cet endroit si votre personnage vient à mourir.

LE RÉVEIL : il vous redonne une minute pour terminer le niveau.

Global Gladiators™, The Golden Arches™, Ronald McDonald™et Mick & Mack™ sont des marques déposées par McDonalds Corporation, © 1992

NIVEAU 1

LES HABITANTS DU SLIME WORLD

SLIME BALL : elles ne sont pas vraiment dangereuses. Ces balles roulent sur le sol de droite à gauche, évitez-les tout simplement.

SLIME BIRD : ils ne vous attaqueront pas en piqué comme ceux d'Hitchcock, mais "voleteront" dans les cieux ; prenez tout simplement garde à ne pas vous cogner contre eux lors de vos nombreux sauts !

SLIME MACHINE : ce sont des machines mi-réservoirs mi-canons, qui tirent du slime vert dans toutes les directions dès que vous vous en approchez.

SLIME THROWER : les ennemis les plus virulents de ce niveau ! Ces espèces de gelée infâme vous tirent dessus en vous visant. Méfiez-vous, elles sont très rapides à la détente !

SLIME WALKER : ils sont un peu comme les Slime Ball, mais à la différence qu'ils crachent de grandes giclées de... slime ! Très faciles à éviter.

SLIME BLOB : l'expression la plus simple des "slimes creatures". Elles ne rebondissent que de haut en bas des grottes, pas grand-chose à en craindre !

Vous pourrez collecter un grand nombre d'arches en grimpant le long des ces marches invisibles.

Profitez de ce début de niveau pour sauvegarder.

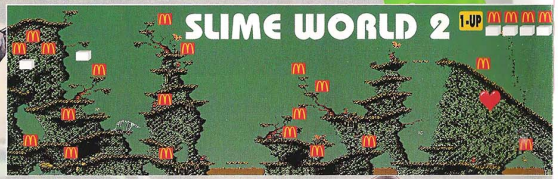
Ramassez donc le réveil pour vous permettre de flâner dans le niveau sans être pressé par le temps !

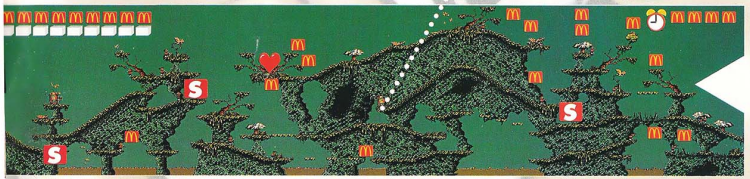
Vous devrez vous propulser dans les airs grâce au tremplin, pour pouvoir collecter plusieurs arches !

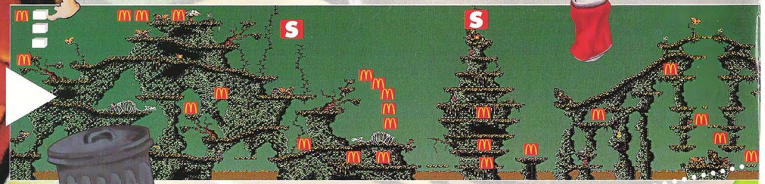
C'est encore grâce à un propulseur que vous pourrez récupérer plusieurs arches.

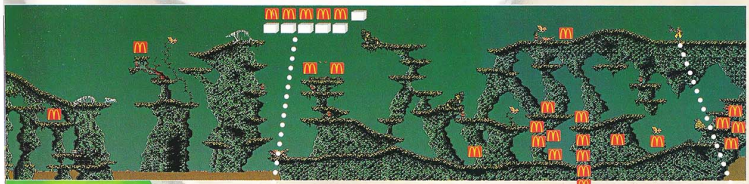
Sautez du haut de cette plate-forme pour pouvoir vous faire la rangée entière d'arches. N'oubliez pas, en sautant, de décrire un demi-cercle avec votre personnage si vous voulez toutes les attraper.

Prenez votre temps pour détruire cette machine à slime. Elle est tenace et très dangereuse.









Pour collecter ces arches, vous devrez passer sur une série de plates-formes. Prenez votre temps, elles sont glissantes et vous n'aurez pas de deuxième chance si vous tombez dans la rivière de slime.

Une nouvelle section de plates-formes invisibles.

Ronald est ici, et vous ouvrira le passage au niveau suivant si vous avez bien collecté 30 arches !

Pour atteindre cette série d'arches, vous devrez emprunter une série de cubes invisibles ; méfiez-vous de ne pas louper votre saut, vous avez vu à quelle hauteur se trouvent les arches et... plus dure sera la chute !

SLIME WORLD 3

Ne vous arrêtez pas une seule seconde lors de la traversée de ces plates-formes, car elles tomberont presque aussitôt après les avoir foulées.

Prenez garde à cette machine cracheuse de slime, elle vous embourbera dans une gelée verte infâme, aussi sûr que un et un font trois.

STAGE BONUS

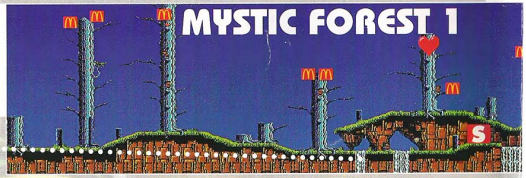
Dans ce stage, vous devrez recycler de vieilles bouteilles et autres papiers. Plus vous récupèrerez d'objets et les mettrez dans leurs containers respectifs, plus vous pourrez collecter de points et — pourquoi pas, si vous jouez divinement bien— en profiter pour gagner quelques précieuses vies !

Grimpez à l'aide des cubes invisibles le long de cette liane, vous pourrez trouver une vie supplémentaire à sa gauche.

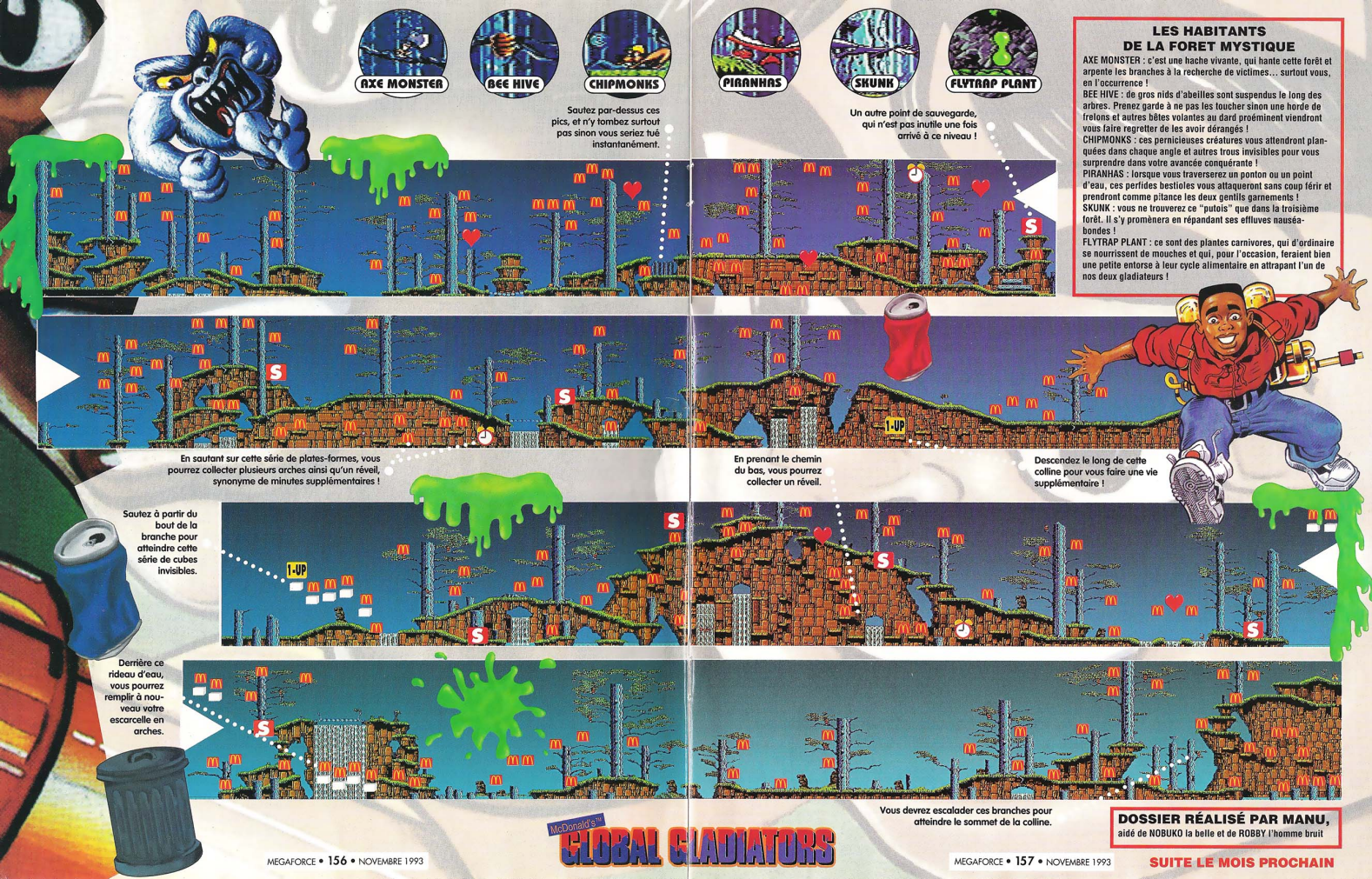
NIVEAU 2

MYSTIC FOREST 1

Quand vous traverserez ces cascades, une nuée de piranhas viendra vous mordre les pieds...



Sautez sur le sommet de ces arbres. Ne loupez surtout pas la manœuvre, ou vous prendriez un bain fatal.



LES HABITANTS DE LA FORET MYSTIQUE

AXE MONSTER : c'est une hache vivante, qui hante cette forêt et arpente les branches à la recherche de victimes... surtout vous, en l'occurrence !

BEE HIVE : de gros nids d'abeilles sont suspendus le long des arbres. Prenez garde à ne pas les toucher sinon une horde de frelons et autres bêtes volantes au dard proéminent viendront vous faire regretter de les avoir dérangés !

CHIPMONKS : ces pernicieuses créatures vous attendront planquées dans chaque angle et autres trous invisibles pour vous surprendre dans votre avancée conquérante !

PIRANHAS : lorsque vous traverserez un ponton ou un point d'eau, ces perfides bestioles vous attaqueront sans coup férir et prendront comme pitance les deux gentils garnements !

SKUNK : vous ne trouverez ce "putois" que dans la troisième forêt. Il s'y promènera en répandant ses effluves nauséabondes !

FLYTRAP PLANT : ce sont des plantes carnivores, qui d'ordinaire se nourrissent de mouches et qui, pour l'occasion, feraient bien une petite entorse à leur cycle alimentaire en attrapant l'un de nos deux gladiateurs !

McDonald's™ GLOBAL GLADIATORS

DOSSIER RÉALISÉ PAR MANU,
aidé de NOBUKO la belle et de ROBBY l'homme bruit

SUITE LE MOIS PROCHAIN

petites annonces

MEGAFORCE
Petites Annonces
103, Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

★ GAME GEAR ★

ACHAT

Département 75
Achète GG avec Mickey, Tazmania et Sonic + adapt. secteur. Téléphoner au 42 29 79 49.

Département 93
Achète jeux environ 100F, Mickey & Donald, Tazmania, Chuck Rock ou dans le même genre. Ecrire à CAUDROIT Céline, 23 Av. Paty, 93240 STAINS, Tél. : 48 26 69 13.

CONTACT

Département 17
Echange Tazmania et Batman Return contre de bons jeux (Sonic 2, Wonderboy). Demander Pascal au 46 93 77 74.

Département 39
Echange Sonic 1 et 2, Donald Duck, Spiderman contre bons jeux ou Mickey Mouse 2, Tazmania, Global Gladiators, Indiana Jones III. Téléphoner au 84 42 03 71.

Département 76
Echange jeux GG Psychic World, Smash TV... contre Mickey 1, Shinobi sinon Global Gladiators ou Mickey 2 pour les 2. Demander Amir le soir au 35 15 05 13.

Département 83
Echange notice "Sonic 2". Téléphoner à LAMBERT Eddy à TOULON au 94 20 55 57 ou au 94 04 81 79.

Département 93
Echange sur GG, Columns, Sonic 1, Sonic 2, Batman 2 et Spiderman 2 (Return of the Sinister Six) contre Mickey Mouse 2, Double Dragon, Super Off Road, Streets of Rage 2, Battle Toads, Mortal Kombat, un contre un. Demander Serge après 18H au 48 29 65 27.

Echange sur GG Street of Rage contre Sonic 2 ou Senna GP ou Shinobi 2 ou G-Loc ou Lemmings ou Out-Run, Europa. Tél. à Jonathan au 43 00 85 61.

VENTE

Département 13
Vends jeux GG Sonic 1 et Donald Duck avec boîtes et notices, état neuf prix : 150F l'un. Téléphoner à Pierre après 18H au 91 76 08 76.

Vends ou échange Shinobi, Sonic 1, Out Run, Mickey, Donald, jeux entre : 100F et 150F, échange contre autres jeux. Téléphoner au 90 95 58 68.

Département 16
Vends GG + 5 jeux TBE (Sonic 1 et 2, Lemmings, Ayrton's Sennas GP II, Street of Rage) + sacoche + adaptateur secteur pour seulement : 1200F. Téléphoner au 45 67 79 08, urgent, SVP.

Département 30
Vends GG + adapt. + 5 jeux (Sonic, Mickey...) prix : 850F à débattre. Téléphoner à Stéphane après 18H au 66 81 30 31.

Département 31
Vends GG, Sonic 2, Columns, Prince of Persia, Olympic Gold, Monaco GP, le tout en TBE, prix : 1200F + loupe super Widegear + adapt. + Gear to gear. Contacter Gabriel au 61 85 51 29 (urgent).

Département 33
Vends GG + adapt. secteur + adapt. MS/GG + Gear Bag + Lemmings + Mickey + Tazmania, sur MS : Wonderboy 3 + Ghouls'n Ghosts, prix : 1400F. Téléphoner au 56 89 64 99.

Département 37
Vends GG avec le Gear-Master et Columns, prix : 500F TBE et vends sur MS Castle of Illusion, prix : 200F et R-Type : 150F. Demander Sébastien au 47 56 27 81, merci d'avance.

Département 39
Vends sur GG Crystal Warriors et sur Lynx Blue Lightning, Warbird, Checkered Flag, prix : 130F pièce. Téléphoner au 84 72 55 87.

Département 50
Vends GG + 3 jeux + piles (Columns, Shinobi, Super Monaco GP) TBE, prix : 800F. Téléphoner à Fabrice au 33 55 08 05.

Département 54
Vends GG + adapt. secteur + adapt. MS + G. Loc + Donald + Super Kick off + Columns + Mega Force, le tout : 1000F. Téléphoner au 33 48 11 53.

Département 59
Vds jx GG Out Run, Street of Rage, Sonic, Donald Duck, tous ces jeux ont un an avec boîte et notice, prix : 150F l'unité. Tél. à Franck au 27 31 52 36.

Département 75
Vends GG + 4 jeux + Shinobi II + G. Loc + adapt. secteur, le tout : 950F (TBE). Tél. à Cheeong au 42 40 75 33 si absent, laisser coordonnées.

Vds GG + secteur + loupe + adapt. MS + 4 jeux : 2300F. Téléphoner à Antoni au 45 38 72 05.

Vends GG + 5 jeux (S. II, Columns, Donald, Mickey I, II) + sacoche + boîte + adapt. sect. (+ Sega Vidéo offerte) peu utilisée, ex. état, prix : 1300F (à débattre). Téléphoner après 18H au 45 82 80 01, merci.

Département 78
Vends GG + 8 jeux (Sonic 1 et 2, Mickey 1 et 2, Lemmings...) + sacoche de transport, prix : 1600F. Téléphoner au 39 65 58 45.

Vends jeux GG : 150F (Street of Rage, Donald). Vends aussi jeux MS (Speedball 2, Ninja Gaiden, Spiderman, am. Basball, Greatgolf, Shinobi) : 200F chaque jeu ou : 900F avec adaptateur. Téléphoner au 30 21 93 15.

Département 91
Vends GG avec Columns + MS/GG + 8 jeux MS (Rastan + Shinobi + Speedball...) prix : 1000F. Téléphoner après 18H au 69 38 03 47.

Vends GG + adapt. + sacoche + Master Gear + Fantasy Zone + Slider + Sonic 1 et 2 + Halley Wars + Columns + Aerial Assault + Monaco GP, prix : 650F. Appeler Julien au 69 01 89 36.

Département 93
Vends jeux GG Terminator, Space Harrier : 150F unité. Tél. à Bertrand après 19H au 48 79 85 76.

Vends GG + 2 jx (Columns, Ninja, Golden) + car adapt. : 500F. Tél. à Marc ap. 16H au 49 63 19 30.

Département 94
Vends GG + Sonic TBE : 600F ou jeux GG : 200F (Wonderboy, The Dragon Strap ou Prince of Persia) l'un, vends aussi jeux MS World Cup : 200F. Appeler Fabien après 18H au 45 94 60 38, urgent !

Département 95
Vends jeux : 150F-160F, Mickey 2, Lemmings, Shinobi 2, Sonic 2, 125F : Donald Duck, Ax Battler, Alien Syndrome, Halley Wars, Slider, le prix est pour un jeu. Tél. à Georges au 34 14 41 24.

★ MASTER SYSTEM ★

CONTACT

Département 02
Ech. sur MS Asterix, Golvellius, Mercs, Dead Angle, Spy vs Spy, Global Defense, W. Grand Prix, Sonic 2 contre Simpsons, Tom et Jerry ou autres. Ecrire à Patricia NIQUE, A Deruelle, 02830 ST MICHEL.

Département 22
Echange sur MS Alex Kidd in Shinobi World + R-Type contre Golden Axe Warriors (2 jeux contre 1). Téléphoner à Jean-Francois au 96 70 59 44.

Département 60
Echange Paperboy contre Out Run sur MS. Tél. à Aurélien de 18H à 21H au 44 59 25 32.

VENTE

Département 13
Vends MS avec 11 jeux : 2000F ou jeux : 150F, Sonic Klax, Marble Madness, Populous, Indiana Jones, Spiderman, Golden Axe, Warrior Parcour Game, Thunder Blade... Tél. au 91 03 88 44.

Vends MS 2 + 1 manette + 5 jeux : 500F ou échange contre MD + 1 manette. Ecrire à GRECO Jean-Marc, Eden Provence BT D1, 5 Bd Gérard Philippe, 13340 ROGNAC, tél. : 42 87 07 33.

Département 14
Vends MS II + 1 manette et Alex Kidd inclus, jeux : Out Run, Shinobi, Secret Command, le tout : 995F mais vendu : 600F. Contacter Stéphane après 18H au 31 77 38 19.

Département 17
Vds MS II + 10 jx + 1 Control Stick, le tout : 2000F ou 200F chaque article sauf Control Stick : 100F. Demander Cyril de 18H à 20H au 46 36 80 81 merci.

Département 22
Vends MS II + Alex Kidd + Sonic 1 et 2, Speedball 2, Mickey Mouse, prix : 1000F ou jeu entre : 150F et 200F. Tél. à Jean-François au 96 26 74 63.

Département 26
Vds MS + pistolet + 2 man. + joystick + 2 jx intég. + 9 bons jx (Sonic 1 + Sonic 2 + Donald + Tennis Ace) prix : 1500F. Tél. à Cyril ap. 18H au 75 61 21 29.

Département 29
Vends MS 2 + Sonic et Master of Darkness pour : 400F. Téléphoner au 98 97 16 04.

Département 31
Vds MS + pistolet + man. + 3 jx : 500F + vds aussi 30 jx de : 100F à 250F. Tél. à Lionel au 61 20 12 19.

Département 33
Vends SMS 2 + 1 manette + jeu inc. Alex Kidd + jeu Super Tennis, très peu servi, prix : 350F. Téléphoner au 57 42 82 82.

Vends jeux MS à moins de : 200F. Contacter Xavier ou Stéphane au 56 06 60 66.

Département 35
Vends MS + Alex Kidd + 6 magazines + Sega vidéo n° 1 + 10 jeux (Double Dragon, Olympic Gold + Simpsons + Tom et Jerry...) valeur réelle : 4000F, vendu : 2000F. Appeler Florian au 99 38 15 12.

Département 37
Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + pistolet (avec 3 jeux) + 7 jeux (Alex Kidd + Out Run + Moonwalker + Psycho Fox... valeur réelle : 2400F, vendu : 1000F. Téléphoner au 47 54 50 33, très urgent !

Département 38
Vends MS 150F + 16 jeux (1 jeu : 100F) + pistolet : 50F, le tout : 1800F en TBE, très urgent ! Vends adapt. jeux MS sur GG : 30F. Vends pour MD 2 man. sans fil : 100F. Téléphoner au 76 75 03 13 aux HB.

Vends MS 2 + 5 jeux Alex Kidd, Sonic... prix : 700F. Téléphoner au 76 65 78 39.

Vends MS 2 TBE + Alex Kidd + 2 manettes + 3 jeux (Sonic 1, Ghostbusters...) prix : 900F. Contacter Jérôme après 18H au 76 63 05 12.

Vds Heavy Weight Champ., Ultima 4, Golden Axe, Poseïdon Wars 3-D et lunettes 3-D., le tout : 1000F. Téléphoner au 78 32 38 32.

Département 40
Vends Master 2 + 5 jeux (Asterix, Super Tennis, Donald Duck et Sonic) + pistolet + Operation Wolf : 1000F. Téléphoner à Rémi après 18H au 58 06 40 19.

Département 42
Vends sur MS 6 jeux à : 750F (Shinobi, Dick Tracy, Golden Axe...) ou vends séparément : 125F l'un. Téléphoner au 77 96 16 02.

Département 45
Vends MASTER SYSTEM II + 2 manettes + 9 jeux. Vends GG + loupe + adaptateur MS + 3 jeux. Téléphoner au 38 88 62 45.

Vends 30 jeux MS prix : 149F l'unité ou les 30 jeux + 1 MS II + 2 control stick + 2 manettes normales + 1 Rapid Fire + 1 pistolet pour : 3900F (prix d'achat 11 500F). Téléphoner le week-end au 38 87 14 88.

Département 49
Vends MS 2 avec 6 jeux : Alex Kidd + Sonic + Terminator + Tom et Jerry + The Simpsons + the Cyber Shinobi, prix : 1000F. Téléphoner au 41 69 64 09.

Vends ou échange Alex Kidd in High Tech World contre Donald ou Mac Donald's Global Gladiators ou autres jeux. Téléphoner au 41 52 33 76.

Département 51
Vends MS + 3 manettes + Sonic + Choplifter + Super GP 2 + Kung Fu Kid, prix : 600F. Téléphoner après 18H au 26 70 58 31.

Département 53
Vends sur MS After Burner : 200F. Appeler Matthieu au 43 90 64 28.

Département 55
Vends console MS avec 10 jeux et 2 manettes, prix : 1300F. Tél. au 29 84 57 17.

Département 57
Vends MS 2 + 1 manette + 1 jeu en mémoire + 6 jeux (Sonic 1 + Sonic 2 + S.C.I. + Olympic Gold + R-Type + Thunder Blade) prix du lot : 1000F, possibilité de vendre au détail. Téléphoner au 82 85 57 78.

Département 59
Vends jeux MS (Shadow Dancer, Alex Kidd 4) prix : 150F, Shinobi : 100F, jeu de boxe : 150F. Contacter moi au 20 89 84 08.

Département 63
Vds MS + 2 man. + 6 jx dont Donald, Alex Kidd, Pacmania... : 1000F. Tél. à Loïc : 73 94 73 56.

Département 66
Vends MS2 + pad + pistolet + Alex Kidd incorporé + 3 jeux (Paperboy, Operation Wolf, Laser Ghost) : 500F. Tél. ap. 18H au 68 28 39 78.

Vds ou éch. MS, Tom et Jerry, Gost House, the Ninja, état neuf. Cherche Bubble Bobble, Miss Pac Man, Aztec Adventure. Ach. MD à prix raisonnable. Tél. à Nicky ap. 18H au 68 82 24 80.

Département 69
Vds ou éch. MS 2 + 4 jx dont MM 2 et Asterix contre MD + 1 jeu : 500F. Tél. au 78 87 06 21.

Vends jeux sur MS Slap Shot, World Cup Italia 90, Heavy Weight Champ, Tennis Ace, Super Monaco GP, Batman Returns, Asterix, Sonic 2, Double Hank, valeur : 2500F, prix : 200F pièce boîte et notice comprise. Ecrire à Lionel CINATO, 5 Chemin de la Groa, 69720 ST BONNET DE MURE.

Vends jeux MS the Ninja, Shinobi, World Games, Bonanza Bros, Alex Kidd, High Tech World, Golden Axe, Donald Duck, Heavyweight Champ... prix : 150F l'un. Téléphoner après 17H au 78 34 86 44.

Vds jx MS : 130F pièce After Burner, Alien Syndrome, Galaxy Force, Summer Games, World Soccer et jeu "Rambo III " + pistolet à : 220F l'ensemble. Tél. : 78 51 66 06.

Vends MASTER SYSTEM II avec Alex Kidd + Moonwalker + Strider + Shinobi + 1 manette : 600F, Shooting Gallery : 100F, Enduro Racer : 70F, Cyber Shinobi : 150F. Téléphoner à Julien après 18H au 78 56 56 92.

VIRGIN GAMES

recherche son animateur du Service Consommateur
à temps complet. Il prendra en charge
le support technique sur l'ensemble de la gamme
SEGA – NINTENDO – CD ROM – MICRO, ainsi que l'animation du
Service Minitel 3615 VIRGIN GAMES.

Profil : jeune et passionné de logiciels de jeux et
ayant de bonnes connaissances sur PC compatibles.

Envoyez candidature et prétentions à :
Virgin Interactive Entertainment,
233 rue de la Croix Nivert, 75015 PARIS.

Vds MS2 +10 jx (Kick off, Wimbledon, Phantasy Star, Y'S, Zillion, Golvellius, Captain Silver, Choplifter...) : 1000F. Tél. à Eric : 78 23 54 91.

Département 71
Vends MS 2 avec manette et Alex Kidd + manette Control Stick et 4 jeux dont Asterix, prix : 850F. Téléphoner au 85 87 14 70.

Département 72
Vends MASTER SYSTEM 1 + 2 manettes (dont une tir automatique) + 8 jeux : 700F. Téléphoner à Bruno après 18H au 43 72 23 57.

Département 74
Vends jeux MASTER SYSTEM Mercs : 90F, Shanghai : 90F, Shinobi : 120F, Tom and Jerry : 140F. Téléphoner au 50 34 02 28.

Département 75
Vds 10 jx MS Double Dragon, Golden Axe, Vigilante, After Burner, Shinobi, Cyber Shinobi, Lord of the Sword, Rambo III, Battle out Run... prix : 100F à 150F. Tél. ap. 18H au 43 80 81 66.

Vends 150F l'un ou échange Sonic I et II contre Asterix ou jeu MD. Tél. ap. 18H au 34 50 09 62.

Vends MS + 9 jeux (Rambo III, Power Strike, Space Harrier, Black Belt, Columns, Double Dragon, After Burner, Thunder Blade, Poseidon Wars 3-D) + 3-D Glasses + pistolet, prix : 1500F. Téléphoner au 44 23 78 87.

Vends adapt. MD/ MS + 5 jeux Cyb. Shinobi, World Cup Italia 90, Tennis Ace, Great Basketball, Action Fighter : 800F ou échange contre 3 jeux MEGADRIVE ou GAME GEAR + jeux. Tél. à Mathieu au 45 43 38 82. URGENT !

Département 76
Vds sur MS + 2 jeux inclus + le pistolet + 4 jeux (Double Dragon, Sonic, RC Grand Prix et Out Run 3D) prix : 800F à débattre. Téléphoner à Ludovic après 20H au 35 30 20 04.

Département 77
Vds MS2 + Mercs + Gauntlet + Mickey Mouse 2 + Land of Illusion + Moonwalker : 700F, acheté le 22/10/92. Tél. ap. 18H au 64 30 48 00.

Département 78
Vends MS + 2 manettes + 17 jeux Alex Kidd, Thunder Blade, Sonic, Cyber Shinobi, Altered Beast, Ghostbusters, Transbot... le tout : 1300F à débattre. Tél. ap. 19H au 30 44 29 85.

Département 81
Vends MS 2 + Mickey Mouse + Super Monaco GP le tout en excellent état et peu servi à : 319F. Contacter Sylvain au 63 75 71 30 uniquement pour les dép. TARN et HAUTE-GARONNE.

Département 83
Vds MS1 + 2 man. + 8 jx (Sonic, Tennis Ace, Choplifter, World Soccer, Cyber Shinobi, F16 Fighter, Spiderman, After Burner : 660F à débattre. Tél. ap. 17H au 94 90 54 58. Urgent !

Département 85
Vends jeux MS : Thunderblade : 75F, Secret Command, Battle, Out Run, Rastan : 100F, Marble Madness, Gauntlet, Shinobi : 150F, R-Type, Prince of Persia : 175F + 20F de frais de port. Contacter Sébastien au 51 93 13 10.

Département 91
Vds ou éch. American Base-ball (150F) contre Super Monaco GP II. Achète Control pad de MS à : 60F. Tél. à Xavier ap. 18H au 64 48 88 84.

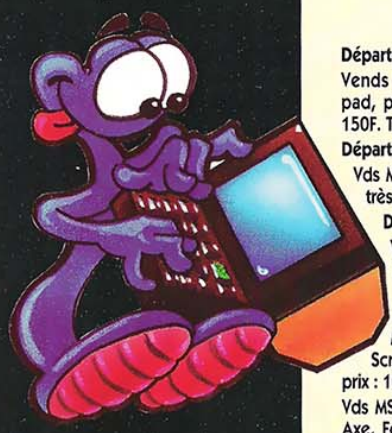
Département 92
Vends Sonic 1 et 2, Super Monaco GP, After Burner, Double Hawk, Scramble Spirits, la cassette : 100F. Téléphoner au 47 76 06 74.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. • Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).
ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐ ★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT N° 22

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.



petites annonces

Département 93
Vends MASTER SYSTEM II + 8 jeux + 2 control pad, prix : 1000F ou vends jeux séparément : 150F. Tél. à Sébastien après 18H au 49 32 13 23.

Département 94
Vds MS2 + 1 manette + 7 jeux (Asterix, Sonic...) très urgent : 1600F. Tél. au 46 80 08 01.

Département 95
Vds MSII + 2 pads + 4 jx : Olympic Gold + Mickey + Populous + Alex Kidd in Miracle World, prix : 800F. Tél. au 30 40 93 75.

Vends jeux MS : Super Kick off, Mickey Mouse, Sonic 1, prix : 200F, Fantasy Zone, Scramble Spirit, The Ninja, Double Dragon... prix : 100F-150F. Tél. à Eve au 34 69 87 97.

Vds MS + 2 man. + pistolet + 19 jx dont Golden Axe, Forgotten Worlds, Battle Out Run, Altered Beast... prix : 1000F. Tél. à Vincent au 39 86 74 94.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 01
Achète Bubsi : 150F prix max. Téléphoner après 19H au 74 61 70 64, très urgent !

Département 13
Achète pad - de 60F. Ech. Last Battle, Sonic, Battle Squadron contre Sonic II, Road Rash II et Street of Rage II. Tél. à Frédéric ap. 19H au 42 70 07 76.

Département 43
Achète MD + 1 hit (si possible autre que Sonic 1) : 700F maxi. Demander Julien au 71 59 00 80 ou écrire à Mr GAUTHIEZ, 35 Rue Alsace-Lorraine, 43200 YSSINGEAUX.

Département 57
Recherche MF N° 9-15 et 16 (dans les environs de CREUTZWALD) prix entre : 10F et 15F. Contacter Georges au 87 93 11 56.

Département 76
Achète MEGADRIVE + 1 ou 2 manettes, urgent. Téléphoner au 35 73 49 65.

Département 78
Achète MEGADRIVE N°1, prix à débattre. Téléphoner à Mathieu au 30 54 98 60.

CONTACT

Département 13
Echange sur MD Golden Axe contre Tazmania. Contacter David après 18H au 91 98 68 94.

Vends ou échange Streets of Rage 2 contre nouveautés ou vends : 230F + 10F de port. Tél. à Christophe après 18H au 42 56 49 15.

Département 21
Echange Street of Rage contre Populous sur MG. Contacter Guillaume au 80 74 47 00.

Département 28
Ech. jeux MD Olympic Gold, Bird Jordan, Desert Strike contre John Madden 92, Arnold Palmer ou Immortal. Contacter Stéphane au 37 91 04 80.

Ech. Batman contre Shining in The Darkness ou vds : 300F à débattre. Vds aussi James Pond 2 sans boîte et sans notice : 200F. Tél. ap. 20H au 37 51 49 51.

Département 29
Echange Lemmings, Phantasy Star II et Quackshot contre Mega hits, Cool Spot, Another World, Flashback, Tiny Toon, Fatal Fury, Alien 3... Téléphoner à Jérémie au 98 21 14 64.

Département 31
Echange Fatal Fury contre Wonder Boy 5 ou Mickey and Donald ou encore Mortal Kombat ou Street of Rage 2 ou vends Fatal Fury : 350F neuf. Demander Christophe ap. 16H30 au 61 56 25 56.

Département 34
Echange sur MD fra. Shadow Dancer et Quack Shot contre Terminator et Fatal Fury et Olympic Gold contre European Club Soccer. Demander Boris au 67 54 01 64.

Département 38
Echange ou vends jeux sur MD (Mickey et Donald, Sonic, Flashback). Tél. à Stéphane au 76 44 05 92.

Département 41
Echange Super Thunder Blade contre 1 jeu série des Out Run sur MD. Ecrire à VANDERRIEST Alain, 40 Av. Jean Moulin, 41100 VENDOME.

Département 42
Echange jeux MD Might Magic, Sonic 2, World Illusion, PS 3 contre Flashback, Cool Spot, Shining Force, Landstalker, Formula 1... possibilité achat ou vente. Téléphoner à David au 77 22 66 92.

Département 49
Ech. ou vends sur MD Sonic 1 et 2, Street of Rage 2, Dragon's Fury, Mickey et Donald contre Tiny Toon, Side Pocket, Team USA Basket et autres. Téléphoner à Pascal après 19H au 41 89 24 81.

Département 51
Echange Street Fighter 2 et Super Probotector sur SNIN contre jeux MD Mick et Mack, Arch Rivals, Kid Chameleon ou Quackshot. Téléphoner au 26 42 08 15 (H. repas).

Département 59
Echange jeux MD plus de 30 titres. Contacter Thierry au 27 38 06 38.

Contact pour achat, échange et vente. 180 titres dispo pour MD, MS et GG. Doc sur simple demande en écrivant à CONSOLE MEGA CLUB, 108 Rue Marceau, 59280 ARMENTIERES.

Département 62
Echange sur MD World Cup Italia 90 contre Terminator, Alien 3, Ecco the Dolphin ou autres. Tél. à Gautier au 21 33 64 64 (département 62).

Département 67
Echange Mickey et Donald contre Populous, Fatal Fury contre Mortal Kombat et Fantasia contre Toki, urgent (échange à vie). Téléphoner à Christophe après 18H au 88 85 57 94.

Département 69
Echange Mickey et Donald contre Street of Rage 2. Téléphoner au 78 79 17 32.

Département 71
Ech. Indiana Jones et Terminator 2 contre Flashback ou Global Gladiator ou Super Monaco GP 1 ou 2 ou Cool Spot ou Sonic 2. Tél. au 85 49 67 72.

Département 74
Ech. GP Monaco 2 contre Cool Spot ou autres jeux. Téléphoner après 19H au 50 43 42 39.

Département 75
Ech. ou vds Altered Beast, Dick Tracy, Sonic, Street of Rage, Road Rash, Mercs, European Club Soccer, World of Illusion, Fatal Fury, prix : 100F à 250F contre Coolspot, Jungle Strike, Micro Machine, Mortal Combat, Rock et Knight. Tél. au 47 97 65 28.

Département 76
Echange Cool Spot, Street of Rage, Bio Hazard, Battle et Sonic contre Fatal Fury, Flashback, Global Gladiators ou Tiny Toon. Téléphonerà Jean-Charles au 35 81 27 92, urgent !

Département 77
Echange Micro machine, Galaxy Force II, Street Of Rage II sans notice Sonic contre Flashback ou SMGP ou Sonic 2 ou General Chaos ou : 100F à 200F la cassette. Téléphoner au 64 03 18 07.

Département 78
Echange sur MD Street of Rage II, Fatal Fury, Terminator contre Tortue Ninja, Cool Spot, Mortal Kombat, Jungle Strick, Street Fighter II, Roket Knight. Tél. à Alex (répondeur) au 34 80 61 36.

Département 83
Echange Sonic 2 ou Shinobi (the Revenge of) contre Flash Back ou n'importe quel jeu. Tél. à Adrien après 20H au 94 48 61 29. Vite SVP.

Département 89
Echange Wonderboy 5 contre Terminator ou Batman ou Ghouls'n Ghosts ou Dragon's Fury ou Thunder Force 4 ou Bulls vs Lakers ou Kid Chameleon ou Tortues ou vends : 250F. Téléphoner à David ou Seb au 86 81 58 35.

Vous avez entre 25 et 30 ans
Vous avez le baccalauréat + 2
ou une expérience réussie dans la vente

Devenez le Responsable d'un magasin
MICROMANIA
le Leader de la distribution de
JEUX VIDÉO EN FRANCE

Rémunération : Fixe + Intéressement
Voiture souhaitée

Envoyez une lettre manuscrite et un C.V. à :
MICROMANIA
Service du Personnel
BP009
06901 Sophia - Antipolis Cedex

Département 91
Echange LHX Attack Chopper tout neuf (un jeu d'hélicoptère) contre n'importe quel jeu. M'appeler si intéresse au 69 01 11 09.

Ech. Batman contre Fatal Fury ou World of Illusion (Mickey et Donald). Tél. à Stéphane au 64 90 85 81.

Département 92
Echange nombreux jeux sur MEGADRIVE. Téléphoner à Mathieu au 47 71 00 24.

Département 93
Echange jeu MD. Téléphoner au 48 58 48 28.

Département 95
Ech. jx MD Mercs, After Burner II, Terminator, Ghouls'n Ghost contre EA Hockey, NHLPA 93, F22 Interceptor, Populous. Tél. à David au 30 32 04 10.

BELGIQUE
Ech. jx MD Road Rash, Streets of Rage... Echange jeux SFC, Axelay, Zelda, Star Fox. Ecrire à Laurent D'HOOP, Rozenweg N° 10, 1731 ZELLIK/BELGIQUE.

VENTE

Département 04
Vds jeux MD TBE, boîtes et notices Zero-Wing : 150F, Street of Rage, Kid Chameleon : 200F, Sonic 2, Flashback : 300F, le lot : 1000F + vends GG + 3 jeux + loupe + adapt. Tél. aux HR au 92 72 01 33.

Département 06
Vends ou échange nombreux jeux MEGADRIVE. Téléphoner à Christophe au 93 55 18 39.

Vends Tiny Toon : 275F, Sonic 2 : 275F, Streets of Rage : 150F, Sonic : 150F (très bon état). Téléphoner à Fabien au 93 81 21 49.

Vends sur MD Terminator : 275F. Demander Nicolas au 93 08 19 11 (répondeur).

Département 10
Vends The Newzeland Story (jap.) : 100F, Mystic Defender (fra.) : 150F et Alex Kidd in the Enchanted Castle (fra.) : 100F. Tél. au 25 21 42 19.

Vds MD + pads 2 + 8 jx (Sonic 1 et 2, S. R. 2, Fatal Fury, Flashback, Thunder Force IV, Spiderman, Fantasia) ss gar. Noël 93, valeur : 4050F, vendue : 2300F. Ecrire à Cyril ROUSSEAUX, 114 Impasse st Phal, 10600 SAVIERES ap. 19H au 25 76 32 10.

Département 13
Vds jx MD ex : Cool Spot, Ecco, Home Alone... Tél. le soir à Thibault au 91 41 27 54 répondeur, urgent.

Vends Kid Chameleon, Jordan VS Bird, David Robinson, Sonic 1, Street of Rage 1, Two Crudes Dudes entre : 260F et 200F. Ecrire à ROSSI Jean-Michel, 120 Rue Alphonse Daudet, 13013 MARSEILLE.

Département 14
Vds 9 jx MD (Super Monaco GP, Thunder Force 3, Mickey...) : 180F. Tél. à Dany au 31 37 97 29.

Chez SCORE GAMES LA VIDEO-JEU PASSION achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

17, rue des Ecoles 75005 PARIS- (1) 43.290.290+

GAME-GEAR

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

AX BATTLER	99 F	MICKEY MOUSE	159 F
INDIANA JONES	99 F	SPIDERMAN	159 F
JOE MONTANA FOOTBALL	99 F	SHINOBI 2	175 F
OUT RUN	139 F	CHUCK ROCK	189 F
WONDERBOY	139 F	LEMMINGS	189 F
SONIC	149 F	PRINCE OF PERSIA	189 F
STREET OF RAGE	149 F	SONIC 2	189 F
DONALD DUCK	159 F	SUPER MONACO GP 2	189 F

MASTER-SYSTEM

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD) 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (Version française) :

SHINOBI	59 F	RASTAN SAGA	99 F
ALTERED BEAST	79 F	RESCUE MISSION	99 F
AZTEC ADVENTURE	79 F	SECRET COMMAND	99 F
BLACK BELT	79 F	SHADOW DANCER	99 F
CYBER SHINOBI	79 F	SHOOTING GALERY	99 F
DRAGON CRYSTAL	79 F	SPACE HARRIER	99 F
GHOST HOUSE	79 F	SPEEL CASTER	99 F
GLOBAL DEFENSE	79 F	TEDDY BOY	99 F
GOLDEN AXE	79 F	TENNIS ACE	99 F
KUNG FU KID	79 F	THUNDER BLADE	99 F
MIRACLE WARRIOR	79 F	VIGILANTE	99 F
MOONWALKER	79 F	WORLD CUP ITALIA 90	99 F
STRIDER	79 F	BACK TO THE FUTUR	99 F
SUMMER GAMES	79 F	BASKET BALL NIGHTMARE	139 F
THE NINJA	79 F	CALIFORNIA GAMES	139 F
TIME SOLDIER	79 F	DICK TRACY	139 F
TRANSBOT	79 F	ROCKY	139 F
WORLD GRAND PRIX	79 F	SONIC	139 F
SMASH TV	89 F	SPEED BALL	139 F
AFTER BURNER	99 F	WONDER BOY 2	139 F
ALIEN SYNDROME	99 F	Y'S	139 F
CHOPLIFTER	99 F	ALEX KID WORLD	159 F
DANAN JUNGLE FIGHTER	99 F	MONOPOLY	159 F
GALAXY FORCE	99 F	RAMPART	159 F
HEROE OF THE LANCE	99 F	WONDER BOY 3	159 F
JOE MONTANA	99 F	FLINSTONES	179 F
KENSEIDEN	99 F	LEMMINGS	179 F
LINE OF FIRE	99 F	MICKEY 1	179 F
LORD OF THE SWORD	99 F	SIMPSONS	179 F
MARKSMAN SHOOTING	99 F	PRINCE OF PERSIA	199 F
QUARTET	99 F	SONIC 2	199 F
RAMPAGE	99 F	SUPER MONACO GP 2	199 F

Exemple de prix (Jeux neufs) (Version française) :

CALIFORNIA GAMES II	299 F	STAR WARS	299 F
SONIC CHAOS	299 F	MORTAL KOMBAT	329 F

MEGADRIVE

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE Française (Occasion garantie 3 mois) + SONIC	499 F		
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (neuve) + SONIC	695 F		
CONSOLE MEGADRIVE 2 + STREET FIGHTER II* + Pad 3 boutons + Pad 6 boutons + poster (neuve)	1190 F		
MANETTE PRO 2	99 F	PRO PAD (transparente)	159 F
GAME-GENIE	349 F	MENACER*	349 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALTERED BEAST	79 F	SUPER MONACO GP	249 F
SONIC	79 F	SUPER REAL BASKET BALL	249 F
ALISIA DRAGON	139 F	TAZMANIA	249 F
CORPORATION	139 F	TERMINATOR 2	249 F
JOHN MADDEN 92	139 F	THUNDER FORCE III	249 F
MARIO LEMIEUX HOCKEY	139 F	ALIEN 3	275 F
MOONWALKER	139 F	CENTURION	275 F
WORLD CUP ITALIA	139 F	DESERT STRIKE	275 F
STREET OF RAGE	149 F	DRAGON'S FURY	275 F
EMPIRE OF STEEL	179 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
BUCK ROGERS	199 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	275 F
F 22 INTERCEPTOR	199 F	GLOBAL GLADIATOR	275 F
IMMORTALS	199 F	GRAND SLAM TENNIS	275 F
KID CHAMELEON	199 F	MICKEY ET DONALD	275 F
MICKEY	199 F	POWER MONGER	275 F
PHELIOS	199 F	ROAD RASH 2	275 F
PREDATOR 2	199 F	SHINOBI III	275 F
QUACKSHOT	199 F	SONIC 2	275 F
TERMINATOR	199 F	STREET OF RAGE 2	275 F
TWO CRUDE DUDES	199 F	TEAM USA BASKET	275 F
LHX ATTACK CHOPPER	249 F	THUNDER FORCE IV	275 F
OLYMPIC GOLD	249 F	TORTUE NINJA	275 F
POPULOUS	249 F	X MEN	275 F

Exemple de prix (Jeux neufs) (version française) :

ASTERIX	399 F	ROCKET KNIGHT ADV	399 F
CHUCK ROCK II	399 F	WIMBLEDON	399 F
FORMULA 1	399 F	ALLADIN	449 F
GUNSTAR HEROES	399 F	MORTAL KOMBAT	489 F
JURASSIC PARK	399 F	STREET FIGHTER II"	549 F

MEGA-CD

MEGA-CD (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (neuf) avec 1 jeu 1990 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

FINAL FIGHT	399 F	BATMAN RETURN	449 F
JAGUAR XJ 220	399 F	ECCO LE DAUPHIN	449 F
HOOK	399 F	SHERLOCK HOLMES II	449 F
PRINCE OF PERSIA	399 F	SONIC	449 F

ADAPTATEUR CDX PRO (pour jeux USA + JAP) 499 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES. N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

+ 10 000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN

(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

DONT + DE 6500 NOUVEAUTES

*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

* OCCASION Toutes les marques citées sont des marques déposées.

Offre dans la limite des stocks disponibles.

RC : Paris B 385 215 603

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le (1) 43.290.290+

Aurore

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop

Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel -BUS : 63.86.87 Parking Maubert

VENTE PAR CORRESPONDANCE

24 / 48 H

LIVRAISON COLISSIMO

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez

300 F

de Jeux Gratuits

Nous rachetons **vos consoles** ainsi que la majorité de vos jeux :•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO/FAM/SNES •NEO-GEO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : • N.E.S • MASTER-SYSTEM •LYNX •NEC

(voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :

MANDAT LETTRE ❑

CHEQUE ❑

CARTE BLEUE ❑ N°

Date expiration : . . / . .

Signature .....

MEGA 11/93

petites annonces

Vds ou éch. jx sur MD : Shining Force, Flashback, Jungle Strike, Might and Magic, Tazmania, Galahad, Ring of Power, Megalomania, Krusty Fun House, Road Rash II, Lemmings, Shining in the Dark Klax. Tél. au 31 73 21 41.

Vends MD + 2 manettes + Sonic + Street of Rage + Tazmania + Olympic, Hockey 93, prix : 1300F ou jeux entre : 150F et 200F l'un ou console + manette + vidéo 1 : 500F. Téléphoner à Guillaume après 19H au 31 23 16 84.

Département 18

Vds MD + 8 jx + adapt. MS et jap. + cassette vidéo, le tout pour : 3000F. Tél. ap. 18H au 48 71 33 58.

Département 24

Vds Lotus Turbo Challenge jamais servi avec notice en fra. cartouche pouvant servir sur toutes les MD fr., jap. et amér., état neuf : 199F. Tél. au 53 27 31 51.

Vds jeu MD Tazmania, Quackshot : 350F TBE. Joindre Xavier à partir de 18H30 au 53 08 23 90 ou au 53 02 62 04, merci d'avance.

Département 26

Stop affaire ! Vends Sonic 1 sur MD au prix de : 100F. Ecrire à THIZY Laurent, 26210 MANTHES ou tél. : 75 31 91 97 le week-end.

Vends Flashback, Global Gladiators : 250F, Desert Strike et Ghostbusters : 200F et Arcade Power Stick : 350F. Tél. à Laurent ap. 18H au 75 02 39 59.

Département 28

Vds MD fr. + 1 manette + 6 jx Super Hang on, Sonic, Lastbattle, Terminator, Quackshot, Altered Beast : 1500F. Tél. à Sébastien le week-end au 37 22 39 80.

Département 31

Vds jx MD Chuck Rock, Kid Chameleon, Olympic Gold, Flash Back, Mickey Mouse and Donald, prix : 300F pièce + Sonic : 250F. Demander Victor au 61 84 10 59 ou 61 21 27 25, merci, ciao !

Vds sur MD jx Super Thunder Blade : 150F, Sonic 1 : 100F, Sword of Sodan : 200F, Shinobi 1 : 180F, Dick Tracy : 130F, Altered Beast : 140F ou éch. contre jx Street Fighter 2, Jungle Strike, Street of Rage 2, Micro Machines, Populous, Centurion, Robocop 3, Rambo 3 ou World Cup Italia 2 (recherche jeu Rambo 3 et Robocop 3 et S.Fighter 2). Ecrire à Damien DUGOST, 12 av. des Pyrénées, 31120 LACROIX-FALGARDE.

Département 33

Vends jx MD (Super Kick off, Monaco, Lemmings, Zoom, Sonic, Off Road, Hang on, Phelios, Moonwalker, Mystic Defender, World Cup Italia, prix de : 100F à 200F. Tél. au 56 45 34 14.

Vds jx MD TBE (World of Illusion : 250F, Moonwalker : 150F, Forgotten Worlds (jap.) : 150F, Herzog Zwei : 100F). Tél. à Cyril au 56 24 32 71, urgent.

Vends jeux sur MD Italia Cup 90 : 100F, Alex Kidd : 90F, Street of Rage : 175F. Tél. au 56 32 43 44.

Département 35

Vds MD + 2 pads + Sonic 1 et 2 + Golden Axe + Italia 90 + Winter Challenge + S. Monaco GP II : 2000F. Tél. à Sébastien ap. 19H au 99 52 96 54.

Département 38

Vds sur MD Sonic, Mickey M., Kid Chameleon, Golden Axe 2, Quackshot, Thunder F. 3 et El Viento : 200F l'un TBE. Tél. à Laurent ap. 18H : 76 25 38 10, merci.

Département 43

Vends jx MD Flashback : 280F TBE (achat août 93), Ecco : 260F TBE (achat juillet 93), The Revenge of Shinobi : 150F (sans notice), Terminator 1 : 150F (sans notice). Tél. à Vincent entre 17H et 19H30 au 71 76 22 38 (pas de vente par correspondance).

Département 44

Vends jeux MEGADRIVE et MS Baston plate-forme rôle aventure au 40 40 71 70.

Département 51

Vends jeux MD à - de 300F, Sonic : 90F, California Games : 150F, Quack Shot : 200F, Kid Chameleon : 250F, Tazmania : 250F, World of Illusion : 290F, tous en TBE. Téléphoner au 26 40 29 04.

Vends sur MD World Cup Italia 90, Sonic 1, Shadow Dancer : 200F, PGA Tour Golf 1 et Starflit : 300F. Ecrire à ROBERT MATTHIEU, S4 Groupe Eisenohwer, 51100 REIMS, merci d'avance ! (possibilité d'échange).

Département 57

Vds jx sur MD Fatal Fury + Thunder Force 4 : 400F urgent. Tél. à Jérôme ap. 18H45 au 87 74 57 00.

Urgent ! Vends MEGADRIVE + 1 jeu bon état, prix : 650F. Tél. à Bertrand vers 19H au 87 76 66 17.

Département 59

Vends MD + 2 man. + Tiny Toons et Flashback : 1250F, jeu : 290F. Tél. à Thomas au 20 96 85 49.

Vds Wonderboy V, Tazmania, Chiky C. Boy : 250F, Cool Spot : 300F. Tél. à Frédéric ap. 18H : 20 09 14 78.

Vds MD en TBE (sous garantie jusqu'au 22/05/94) + 6 jeux (Mickey et Donald...) + manette et cordons, le tout : 1150F. Tél. au 20 08 88 48.

Vends jeux MD état neuf Lemmings, Two Crude Dudes, Megalomania, Fantasia, Green Dog : 160F, European Club Soccer + John Madden Foot : 260F les 2. Tél. après 18H au 27 43 78 36.

Département 63

Vds jx MD Shining in Darkness, Kid Chameleon, Power Challenge, Fantasia, Sonic 1 et 2, prix : 200F à 300F. Vds siège Sega : 400F. Tél. au 73 61 72 76.

Vends MD + 3 jeux (Sonic 1 + Quackshot + Mickey Castel of Illusion + 1 manettes) prix : 1000F le tout. Contacter Mickaël au 73 83 35 56.

Département 65

Vds jx vidéo Sega MD Cool Spot, Ecco le Dauphin, Alisia Dragoon, Olympic Gold, Batman Returns, Shadow of The Beast, Indiana Jones 3, prix : 250F frais de port compris. Tél. au 62 99 26 36.

Département 66

Vds MD TBE avec 5 jx de rôles (D&D, Phantasy I & II, Might & Magic et Olympic Gold) prix réel : 3000F, vendu : 1900F. Tél. à Jean-Pierre : 68 29 00 37, merci.

Département 69

Vds Quackshot : 175F. Tél. : Thibaut au 78 36 55 56.

Vds MD + 2 man. (Pro 2 et Pro 3) + 5 jx (Ecco, Bulls VS Lakers, J. Strike...) vendu : 1500F. Tél. : 72 34 58 65.

Vends Greendog, Tazmania, Strider : 250F l'un ou 600F les 3. Contacter Guillaume au 78 49 73 75.

Département 74

Vds jx MD (Sonic, S. of Rage, World Cup Italia, Wonderboy 3) : 100F l'un. Vds Sonic 2, NHLPA Hockey 93, Ferrari Challenge : 250F. Tél. : 50 57 71 05.

Vds MD + jx S. of Rage I et II, Tiny Toon, Fatal Fury, Cool Spot, Flashback, Bulls vs Blazers, Turtles (Hyperstones), le tout : 200F. Tél. à Anthony : 50 44 15 98.

Département 75

Vds T1 (200F), T2 (250F), Thunder Force 4 (250F), Street of Rage (190F) et Quack Shot (250F cassette japonais). Tél. à Daniel ou Muriel au 40 51 03 71.

Vends jeux MD TBE Shadow of the Beast II, Steel Empire, Super Shinobi : 220F pièce, Cadash, Thunder Force III : 250F pièce, Out Run, Toe Jam : 150F. Contacter Serge au 40 05 04 39.

Vends Flashback, Coolspot, EA Hockey et Ecco entre 200F et 250F, Moonwalker : 100F ou le tout : 800F. Téléphoner à Sorin au 40 82 99 38.

Vends sur MD Budokan (jeu de combat) : 200F, The Super Shinobi : 150F, Shadow Dancer : 150F, Mercs : 150F ou échange 2 pour 1 contre F. Fury, S. of Rage 2, Flashback ou Tiny Toon. Ecrire à ANABILA, 16 Rue de l'Orillon, 75011 PARIS.

Vends MD jap. TBE + 2 man. (Dt Pro 2) + 9 jeux dt Streets of Rage II, Mickey & Donald, Wonderboy V : 1700F. Appeler Antoine au 45 45 41 98.

Vds ou éch. sur MD : Tazmania (250F) contre Bio Hazard, Road Rash (300F) contre Battle, prix à débattre. Tél. à Benjamin au 43 42 03 24, Urgent !

Département 77

Vds jx MD : 200F pièce Quackshot, Lotus Turbo Challenge, Batman, S. Hang on. Tél. au 64 63 79 25.

Vends jeux MEGADRIVE Fatal Fury en jap. : 240F, Wonderboy 5 : 200F, Road Rash : 200F, Streets of Rage : 170F, Last Battle : 100F et Out-Run sur MS : 100F. Téléphoner au 64 05 11 26.

Vds MD + 1 man. + Sonic excellent état, achetée en février 93, prix : 600F. Demander Luc au 60 20 91 84.

Vds sur MD James Pond II, Quackshot : 200F, Altered Beast : 100F et aussi Alien 3 : 200F. Tél. : 64 68 76 62.

Département 78

Vds MD fra. + 1 man. pro 2 + 5 jx Super Thunder Blade, Road Rash, Golden Axe II, Sonic 2, Ecco the Dolphin TBE : 1500F. Tél. ap. 19H au 30 58 08 83.

Vds MD + 2 man. état neuf + 8 jx (Flashback, Another World, European Club Soccer, Bulls vs Lakers), le tout : 2300F. Tél. à Julien ap. 18H au 39 68 40 03.

Département 79

Vds ou éch. Altered Beast, Twin Hawk, Side Pocket contre Cool Spot, Immortal, Flash Back, Mortal Kombat. Tél. à Guillaume ap. 18H pdt la semaine : 49 96 54 42.

Département 81

Vds MD fra. + 9 jeux (TMNT, Tiny Toon, Flashback, TF 4...) prix : 3000F. Tél. à Vincent au 63 50 29 46.

Département 86

Vds sur MD Sonic : 50F, Sonic 2 : 230F et Fatal Fury : 275F (frais de port : 13F) et achèterai Eternal Champion, Mortal Kombat, Aladdin, Virtuaracing : 320F chacun. Tél. au 49 21 02 12 urgent !

Département 87

Vds jx MD (Fantasia, World of Illusion, Super Real Basketball, Sonic Strider et James Pond II) prix : 250F l'un. Tél. à Julien le soir au 55 78 43 83, merci.

Département 89

Vds MD + 1 man. + jx (Sonic 2, T2, Burning Force, Ayrton Senna... GP2) : 1200F. Tél. : 86 86 74 11.

Département 91

Vds 8 jx MD Street 1, European Soccer, Team USA Basket, Kid Chameleon, Douglas Boxing, Desert Strike, Mario Lemieux, Sonic 2 : 190F maxi., 130F mini. à débattre. Contacter Aymeric au 60 82 07 09.

Vends jeux MD (Mickey 2, Street of Rage 2, Flashback, PS 3, WB V, JP 2...), jeu vendu à partir : 100F. Demander Serge au 69 28 67 42.

Vends 16 jeux MD un seul lot : 3500F. Ecrire à SALUARD Georges, 9 rue Rochebrune, 91220 BRETIGNY SUR ORGE, tél. : 60 85 12 07.

Vends jeux MD Columns : 200F, Wonderboy 3 : 200F, Alien Storm : 200F, Bonic 1 : 150F. Tél. à COSTA Jean-Charles au 69 07 67 49.

Département 92

Vds sur MD 9 jx entre : 120F et 250F. Tél. à Jérémy de 12H à 13H ou de 16H30 à 20H au 47 78 01 98.

Vds MD + 1 pad + 1 arcade Power Stick + 14 jeux (Flashback, Road Rash 2, Ecco, PGA Golf 2, S. of Rage 2, Desert Strike, Micro Machine...) TBE, valeur : 6700F, vendu : 4500F. Tél. à Didier au 47 94 46 51.

Vds jx MD Sonic 2, Olympic Gold, Super Monaco GP, Kid Chameleon, Castle of Illusion, Sonic de : 100F à 200F à débattre. Tél. aux HR au 47 24 75 43.

Vends Desert Strike, Street of Rage 2, Thunder Force IV, Alien 3, prix : 230F pièce. Recherche Jungle Strike. Contacter Alain au 47 30 12 62.

Département 93

Vds jx MD World Cup : 180F, Last Battle : 200F, James Pond 2 : 220F, Altered Beast : 150F ou échange contre Tiny Toon, Amazing Tennis, Shining Force, Road Rash 2. Tél. à Alain au 43 08 06 51.

Vends MD+ 2 manettes + Sonic, prix : 700F. Demander Christophe au 48 40 45 21.

Vds jx MD, SMGP, Alien 3, Kid Kam.,etc. Prix de 100F à 200F. Vds MS + jx : 400F. Demander liste à PARRAULT Laurent, 19 Rue du Belair, 93250 VILLEMOMBLE.

Vds MD complète avec une man. de jx et Decap Attack : 500F uniqu. sur 93. Tél. à Yvan : 48 50 28 33.

Vds Monaco GP + Thunder Force III, les jx étant neufs : 300F. Tél. après 18H30 au 43 62 62 68.

Département 94

Vends 14 jeux MEGADRIVE Wonder Boy 5, Golden Axe, A Squadron, Quack Shot de : 100F à 200F, adapt. MS + 4 jx : 500F, Menacer TBE : 300F, poss. vente séparée. Tél. : 48 89 61 07.

Département 95

Vds jx Megamercs, World of Illusion, Devil Crush, Dinamyte Duke, Wonderboy 5, Terminator, Streets Mart, Thunder Force IV, Golden Axe II, prix : 180F pièce. Téléphoner à Christophe au 30 34 50 59.

3EME SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

Venez nous retrouver sur le
36 15 SUPERGAMES
ou sur le 36 68 20 90

LE TROISIÈME SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS "SUPERGAMES", RENDEZ-VOUS EUROPÉEN INCONTOURNABLE, VOUS PROJETTE EN AVANT-PREMIERE DANS L'UNIVERS QUOTIDIEN DU 3ÈME MILLÉNAIRE. MICRO-INFORMATIQUE, MULTI-MÉDIA, RÉALITÉ VIRTUELLE, IMAGE DE SYNTHÈSE, SIMULATION, ETC...
CES AVANCÉES TECHNOLOGIQUES APPLIQUÉES À L'ÉDUCATION, À LA CULTURE, À LA MUSIQUE ET AU JEU, VOUS FERONT PÉNÉTRER DANS UNE NOUVELLE DIMENSION POUR VOS SENS ET RISQUENT DE BOUSCULER PAS MAL D'IDÉES REÇUES.
VENEZ VOUS PLONGER DANS CET UNIVERS DU **24 AU 28 NOVEMBRE**, AU PARC DES EXPOSITIONS DE LA PORTE DE VERSAILLES, À PARIS.

France 3

NRJ

VSD

Préparez vous à vivre une rencontre d'un nouveau type...

SUPERGAMES
LE SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

DU 24 AU 28 NOVEMBRE 1993
PARC DES EXPOSITIONS - PORTE DE VERSAILLES - PARIS
HALL 7-2 DE 9H30 À 19H, LE SAMEDI JUSQU'À 20H

Découpez ce bulletin il vous fera gagner
20 % de réduction sur votre entrée
Complétez-le et présentez-le aux caisses vous paierez
40 frs au lieu de 50 frs

Nom : **Prénom :** **Age :**
Adresse :
Code Postal : **Ville :**

ce bulletin ne donne droit qu'à une seule entrée à tarif réduit, les photocopies ne sont pas admises

MF 11

ROBOCOP™ VERSUS THE TERMINATOR™

DANS UN FUTUR PROCHE, LES UNIVERS DE ROBOCOP ET DE TERMINATOR SE FONDENT DANS UNE SEULE ET UNIQUE REALITE.
DANS CE NOUVEAU MONDE, LES MACHINES COMMANDENT LA TERRE ET "SKYNET" LE SUPER ORDINATEUR REGNE EN MAITRE. VOUS, INCARNE EN ROBOCOP, DEVEZ SAUVER L'ESPECE HUMAINE EN DETRUISANT "SKYNET" VOTRE ENNEMI..

DISPONIBLE BIENTOT SUR :
SEGA MEGADRIVE
SEGA GAME GEAR
SEGA MASTER SYSTEM

3615
VIRGIN GAMES

Virgin

SEGA MEGA DRIVE

ORION PICTURES CORPORATION

HEMDALE

SEGA Master System

SEGA GAME GEAR

ROBOCOP TM & © 1993 Orion pictures Corporation. All rights reserved.
TM designates a trademark of Orion pictures Corporation.
THE TERMINATOR TM & © 1984 Cinema'84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. TM designates a trademark of Cinema'84..
Licensed by Hemdale Film Corporation. Sublicensed by Bethesda Softworks. Game Coda © 1993 Virgin Games.
All Rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. SEGA Game Gear™ and Sega Master System are trademark of Sega Enterprises Ltd.
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.
338A Ladbroke Grove. London W10 5AH